

# ゴロペイ

特集

BEST5

1988 8月号 VOL45 特別定価 520yen

シミュレーション  
ゲーム

- ◆ 維新の嵐
- ◆ 太平洋の嵐DX
- ◆ A列車で行こうII
- ◆ 司政官
- ◆ 大戦略II データコレクション

迫力! 2大付録

新連載  
誌上バトル  
トップをねらえ!  
黒ちゃん&美樹本晴彦



★溶岩の面まで 全公開の快拳!  
イースIIとデカマッパ

★(秘)第III部の全ぼう/ファン必携ロードス大百科  
ロードス島戦記スペシャル



パーソナル  
インフォメーション  
ツール

PC 音楽 設定 日本語 英語 日本語 英語

## ◆ BASE CARD ◆

Return to FF	アバドゥーラー	ミズノ・ライオン
旅行アルバム・写真集	旅行アルバム・写真	アデルス様
続・旅行アルバム・写真	続・旅行アルバム・写真	続・旅行アルバム・写真
おまけ		

前のメニュー 前の画面 メニュー終了 <<=>>> >>=<<=

Three handheld PDAs are shown overlapping. The top-left PDA displays a screen with a photo of a woman, a calendar icon, and an address icon. The top-right PDA displays a screen with a photo of a landscape. The bottom PDA displays a screen with a photo of a landscape and a photo of a woman.



## Piを使った 面白アイデア大募集!

もう、「パーソナルインフォメーションツールPi」に興味津々の君。こんなふうに使いたい、あんな感じで作ってみたいというイメージがどんどん浮かんできていると思う。そんなオリジナリティあふれるアイデアを、ぜひ教えてほしい。面白いアイデアは、このページでぜひ紹介したい。君のアイデアと住所、氏名、年齢を記入して、官製はがきで下のあて先へ。送ってくれた人には、抽選で10名様に斎藤由貴ちゃんのオリジナルテレフォンカードのプレゼントもあるよ。

◆締切り：7月末日(当日消印有効)

◆送り先：〒104 東京都中央区銀座2-16-7

電通恒産第3ビルVR・DMセンター「Piアイデア」係

## NEC 夏のハローC&C まつり

好評開催中：7月31日まで

楽しいプレゼントが当たる。  
88は今がチャンスです。

期間中、C & Cまつり参加店でPCシリーズ(本体、プリンタ、ディスプレイ、イメージスキャナ、モデム、モデム内蔵電話、ファクシミリ/Oユニット)をお買上げの方に、抽選でプレゼント。お買上げの際さしあげる応募はがきに必要事項をご記入のうえ、A賞・B賞のいずれかのコースを選んでご応募ください。なお、A賞をお選びのお客様はご希望の日付を応募はがきに明記してください。

### 斎藤由貴コンサート・ツアー '88 ～祈り～

日 時	会 場 名	開 演	日 時	会 場 名	開 演
8/11(木)	浦和市文化センター	18:30	22(月)	広島郵便貯金会館	18:30
13(土)	大阪厚生年金会館	18:30	24(水)	熊本市市民会館	18:30
14(日)	大阪厚生年金会館	14:30	26(金)	福岡市市民会館	18:30
15(月)	宮城県民会館	18:30	31(水)	静岡市市民文化会館	18:30
17(木)	簡易保険ホール(東京)	18:30	9/1(木)	名古屋市民会館	18:30
18(木)	簡易保険ホール(東京)	18:30			

**A賞** 斎藤由貴のコンサート・ツアー'88～祈り～のチケット2枚1組を500名様に。

**B賞** アメリカ西海岸グッズ(マリナデルレーのフリーマーケットグッズ)を500名様に。

クイズに答えて、  
夏休み日本一周をめざそう!

つながる日本列島・博覧会めぐりの旅へご招待。

賞品：NECが出演している国内博のチケット(8ヵ所×各2枚)と90万円分のギフト旅行券……20名様

問題：いま、NECが実施中のキャンペーン名は？ NEC 夏のハロー○○○まつり

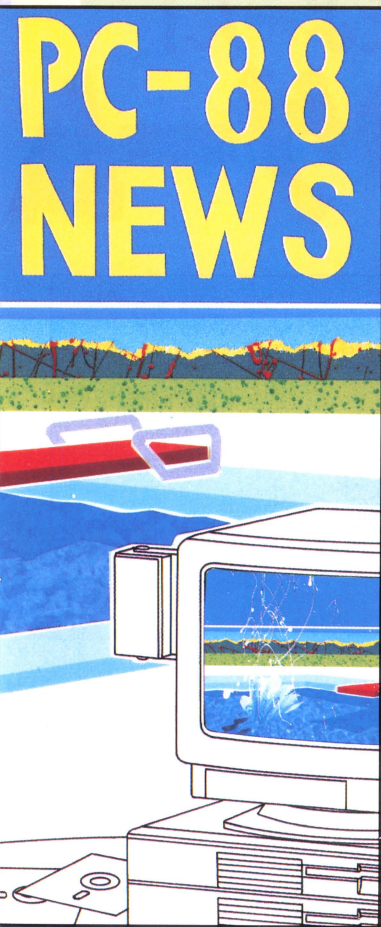
○○○の中を埋める文字と、住所・氏名・年齢・職業・電話番号を官製はがきに記入して、下記あて先まで送ってください。

あて先：〒100-91 東京中央郵便局私書箱1040号(DE)

NEC 夏のハローC & Cまつりプレゼント係

締切り：昭和63年7月31日(必着)

発表は賞品の発送をもってかえさせていただきます。



### NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-88VA2

1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵  
本体標準価格……298,000円



### NECパーソナルコンピュータ PC-8800シリーズ PC-88VA3

1Mバイトタイプ5インチFDD2台内蔵  
9.3Mバイトタイプ3.5インチFDD1台内蔵  
本体標準価格……398,000円





# コンピュータ

1988 © August Vol.45

発行/角川書店

C O N T E N T S

8

## COVER & PINUP

AD / 高木和雄(D・hits)  
PHOTO / 岩瀬陽一  
STYLING / 藤野笛羽(Voice)  
HAIR & MAKE / 押田秀明  
MODEL / 宮沢りえ



今度朝陽ヶ丘にリハウスしてきた白鳥麗子です。本名は宮沢りえ、8月公開の東宝映画「ぼくらの七日間戦争」で映画に初挑戦します。いまだでCMでしかお目にかかれなかった、私の素顔を見てください。(→P193)

全国ソフトハウス意識調査つきだよーん!

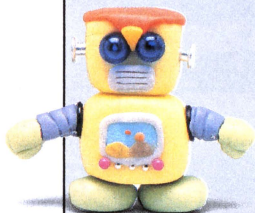
# シミュレーションゲーム 新作大特集

ズラーリとそろえました、この強カラインアップ  
陸に海に空に、なーんとロボットまでが活躍しちゃう  
今月は嵐を呼ぶSLG大特集だ!!

72

## 司政官

人気SFシリーズが原作。  
政治・統治SLGだ。



58

## 維新の嵐

お待たせー!  
SLGのご本家“光栄”の  
新作登場。



64

## 太平洋の嵐 DX

シナリオ6  
本を加えて、  
さらに充実!!

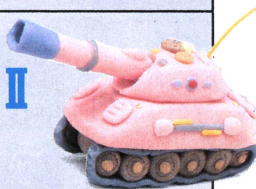


76

## 大戦略Ⅱ

《データ  
コレクション》

コレはオモシロイ。  
ファン製作のデータ集。



68

## A列車で 行こうⅡ

知性派の  
シミュレーションなら  
コレでキマリ!



80

## コンプ しみゅれいしょん新聞

ヘーイ!  
忘れたところにやってくる。  
配達だヨー!

付録 1 前代未聞のこのデカさ!

## イースⅡどデカマップ

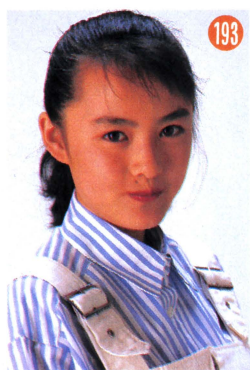
広い! 美しい! 役に立つ! 三拍子そろったすげ〜マップがコレだ。ゲームに使うのはもちろん、学校で自慢するなり家宝にするなり好きにしてくれ。

付録 2 第Ⅲ部前夜祭だ!

## ロードス島戦記 SPECIAL

こんどの主人公は? 冒険の目的は? まだだれも知らない新シリーズのすべてが、この1冊でわかる! 第Ⅰ、Ⅱ部のダイジェスト、爆笑・ロードス大百科もついているヨ。





193

アイドル  
データバンク

藤谷美紀

Part 1 はCMから映画に挑  
戦の美少女、宮沢りえちゃ  
ん。Part 2 は国民的美少女、  
藤谷美紀ちゃん。今月は2  
大美少女のダブル攻撃だ!!

DRAGON  
GYM

巻頭インタビュー ゆうゆ



225

## CALENDER

原画 / 美樹本晴彦 (み  
きもと はるひこ)  
オリジナル・ビデオ・  
アニメ「トップをねら  
え!」より

コンプティーク8月号に  
ついての問い合わせは、  
**03(221)9900**

(休日を除く月、水、金曜日の  
午後4~6時の間)

で受け付けています。なお、この  
雑誌の記事や内容について以外の  
お問い合わせはご連絡ください。も  
ちろん、トップシークレットテレ  
フォン同様、まちがい電話厳禁。  
ゆっくり正確にダイヤルしてね。

## SOFT TOP20

SOFT TOP20	36
Soft Sales Top20	38
じょーつー通信	39
Soft House Today	40

## SOFT EXPRESS

カオスエンジェルス	44
ロードス島戦記 他	46

## HOW TO WIN

ソーサリアン	86
AVG GALS:めぞん一刻完結編	92
アルギースの翼	96

## AVG WORLD

セント 聖エルザ・クルセイダース	
ACT17: 300年後の"えるぞ" My Name Is ELZA	99

## RPG WORLD

クロちゃんのRPG千夜一夜	
Vol.11 「まだまだ続くぞ、迷宮は!」	112
RPG-FAN-CLUB	116
私は見つけた!! 僕は知っている!!	118
RPG & AVG お助けコーナー	120

連載始動

## トップをねらえ

OVAの超大作が誌上ゲームになったゾ!	124
---------------------	-----

## SLG WORLD

## シミュレーションゲーム劇場

第7回 「バトルゴリラ」	132
--------------	-----

## シナリオ講座の実践編連載開始

## キミもシナリオ長者

ヤルキのあるヤツあココを読め!!	147
------------------	-----

## ESSAY

## OTAKU CLUB

立石 岳 / 苑田順一 / 先江 進 / 菊川涼音 / 飯島健男 おヒマなら遊びに来てよね♡	153
--	-----

## COMPTIQ SPIRITS

アーケード・スピリット	172
PCエンジン	178
SEGAスピリット	182
スピリッツ・オブ・GM	186

大江戸情報網	137
NETWORKERS' TALK	142
アイドル予備校	140

## HARD PACK PAGE

NEW PRODUCT	216
池ちゃんの88講座	220
Welcome To Macintosh	222
次号予告	224

福袋

163

大日本ウヒョヒョ読書新聞

167

『紫醜羅(サジリ)』

168

(トップシークレットテレフォンサービス付き)

巻末コミック  
ファンタジーRPGコミック

ゲース

超SF  
サイバーコミックマージ  
MARRY



ソーサリアン

Falcom



# ソーサリアンは進化する。

ソーサリアンユーザーだけが体験できるゲーム世界の幕あけ。新システム登場！

全機種 7月発売！



ソーサリアンシステム

## SOCERIAN SYSTEM

新発売

「ソーサリアン」はRPG初のシステム（MS-DOS・BASIC等）構造の自由度の非常に高い増殖するRPGゲームです。  
追加シナリオの発売により、「ソーサリアン」の世界が増殖して行きます。  
追加シナリオは舞台、イベント、モンスター、BGM、等の設定が多彩に展開し、これからも続々と発売されます。

同一機種・メディアの「ソーサリアン」が必要です。

	機 種	メディア	定価	発売日
ソーサリアン追加シナリオ	98F/VM/VX	5 2DD	3,800	'88-7-22
ソーサリアン追加シナリオ	98U/UV/UX	3.5 2DD	3,800	'88-7-22
ソーサリアン追加シナリオ	88SRシリーズ	5 2D	3,800	'88-7-29
ソーサリアン追加シナリオ	X1 turbo	5 2D	3,800	'88-7-29
ソーサリアン追加シナリオ	88VAシリーズ	5 2DD	3,800	'88-7-29
ソーサリアン・ユーティリティ-DISK	98F/VM/VX	5 2DD	3,800	'88-7-22
ソーサリアン・ユーティリティ-DISK	98U/UV/UX	3.5 2DD	3,800	'88-7-22
ソーサリアン・ユーティリティ-DISK	88SRシリーズ	5 2D	3,800	'88-7-29
ソーサリアン・ユーティリティ-DISK	X1 turbo	5 2D	3,800	'88-7-29
ソーサリアン・ユーティリティ-DISK	88VAシリーズ	5 2DD	3,800	'88-7-29





君はまだクリアしていない。  
 希望の追加シナリオ創刊。

## SOCERIAN SYSTEM SCENARIO

### 「ソーサリアン」追加シナリオ Vol.1

¥3,800

今後も続々と発売される「ソーサリアン」の追加シナリオでシナリオディスク Vol.1 これで「ソーサリアン」のシナリオは全部で20本になります。同一機種・メディアの「ソーサリアン」が必要です。



#### 1. 魔性の島

沖合いのとある名も無き島で奇妙な事件が起きていた。  
 島のすぐそばを通る船が次々と消息を絶っている。  
 かつて、海賊の住家だったその島にいったいどのような道が秘められているのだろうか？



#### 2. いけにえの神殿

とある村の近くの古代遺跡に、一人の女神官がモンスターを従えて現れた。「新月の夜に若い娘をいけにえとしてさしたさねは世界を破壊においやる」と言うのだから……



#### 3. 悪魔に魅了された花

数多くの貴金属を産出する鉱山の村で、疫病かはやりたかという情報が流れてきた。村のそばにあるカルテラの山の窪地に良く効く薬草が生えているというのだから、そこへの道は着替のため閉ざされていた



#### 4. ああ、ジョセフィーナは今何処に……

ケメケ王国のプリンセス「マーヘラ」の可愛かったベットのジョセフィーナが、城の地下に広がるダンジョンに迷い込み行方不明になってしまったのだ！  
 さあ、大冒険！ソーサリアン！ジョセフィーナを捜し出し！



#### 5. アマゾン剣 (つるぎ)

女たけの町、ヴァネルハの使者がペンタウアへやってきた。  
 王が行方不明になり、魔物が街を荒しているというのだ！さっさと、何人かのソーサリアンがヴァネルハへと旅立って行った

ゲーム性アップ&エンターテインメント  
 羨望のユーティリティ発表。

## SOCERIAN SYSTEM UTILITY Vol.1

### 「ソーサリアン」ユーティリティ・ディスク Vol.1

¥3,800

「ユーティリティ・ディスク」はソーサリアン・システムの自由度を高め現ユーザーのニーズに答へたり、ファルコム「ソーサリアン」のスタッフが直接ユーザーへメッセージを伝える一種のメディアです。同一機種・メディアの「ソーサリアン」が必要です。



#### 1. 道具の売買

「ソーサリアン」は自分の買った装備品を武器や防具が同じ物でキャラクターとうし道具の交換が出来ませんでしたがここで武器や防具を売買出来ますので、キャラクター間の武器の交換や自分の持っている武器や防具を一時的に売って保存しておくことも可能です。

#### 2. 魔法をかける

「ソーサリアン」で自分の思い通りの魔法をかけるには相当大変でしたがここでは120種類の魔法を一瞬でかけて買えます。

#### 3. 名前の変更

「ソーサリアン」はキャラクターに名前をつける時にアルファベットしか使えなかったのですが、ひらかなやカタカナの名前が付けられ持っているアイテムの名前もかえられます。

#### 4. ユーザーディスク・ツール

「ソーサリアン」に付属のユーザーディスクのバックアップや新しいユーザーディスクを作ったり、別々のセーブデータのキャラクターの入れ換えが可能です。

#### 7. お便りコーナー

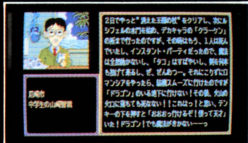
「ソーサリアン」のユーザー・アンケート調査をお送り頂いた方のご意見やスタッフのメッセージを、当社の若きナリオリーター「いちゃん」の口からお送り致します。

#### 5. BGM

「ソーサリアン」では機種毎に収録されているBGMが若干異なります。ユーティリティ・ディスクには未収録のBGMの一部が収録されており聞くことが出来るようになっています。

#### 6. 「ソーサリアン」クイズ

「ソーサリアン」にちなんだクイズを当社の最年少スタッフ「タッチャン」の司会でお楽しみ下さい。



#### 8. ドラゴンと戦う

「ソーサリアン」では一定の条件を満たすとドラゴン軍団と戦えるモードが出現しますが、無条件でドラゴンと戦えるようになっています。(弱いと負けますか)

#### 9. 「ミニミニ・ソーサリアン」

「ソーサリアン」の15本のシナリオを題材にしたゲームです。「ソーサリアン」のキャラクターが参加する形式で4人まで一緒に遊べます。最初にゴールしたキャラクターには賞品として経験値(EXP)が貰えます。「ソーサリアン」をプレイしたユーザーには大受けるゲームです。





# 「イースII」

FM-77AVシリーズ / MSX2専用版

イースIIは、イースの続きます。

イースが8ビットでもイースIIは16ビットでもイースはプレイできるとイースIIがより楽しめます。

好評  
 発売中！

新発売

商品名	機種	メディア	定価	製品番号	発売日
「イースII」	88SRシリーズ	5-2D	¥7,800	NFWN 17007	発売中
	98F/VF	5-2DD	¥7,800	NFWN 11010	発売中
	98m/VFM	5-2HD	¥7,800	NFWN 14007	発売中
	98U2/UV	3.5-2DD	¥7,800	NFWN 11009	発売中
	X1-turbo	5-2D	¥7,800	SJNW 11003	発売中
	77AV専用	3.5-2D	¥7,800	FALW 19002	7月8日
	MSX2	3.5-2DD	¥7,800	MXNW 12002	7月15日

Falcom

日本ファルコム株式会社

Personal Computer Software

〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオビル



通信販売(送料別)

●現金書留の場合

氏名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。

●代金引換の場合

電話やFAXやハガキで、品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、お申し込みください。商品お届け時に商品代金をお支払いください。

TEL 0425(27)6501

FAX 0425(28)2714



# 「イースII」

## ANCIENT Ys VANISHED THE FINAL CHAPTER

"The Impression"

We made "Ys II" because

We were interested in exploring this theme further

This Software for Game 1988

Works made in Tokyo



■アイテム数が増え、さらに6種類の魔法が加わり、敵との戦闘バリエーションが豊富になりました。  
基本操作は前作と同じですが「入口に入りやすい」「複雑な地形も歩きやすい」など、操作性はさらに向上しています。高速モードでプレイしても、わずらわしさを感じません。

■前作の4倍のデータ量を持ち、3部構成からなる壮大なストーリー、曲線的、立体的でリアルなグラフィックとより広大なマップ、前作以上の重ね合わせ処理、スクロールの高速化により、ゲームの奥行きをさらに深めました。

■レコード、CDにもなった前作をしのぐオリジナルBGMが24曲、さらに、各シーンにマッチした数多くの効果音がゲームの臨場感をさらにアップさせます。デカキャラとの闘いも、より迫力が増します。

イースIIは、イースの続きます。

イースがなくてもイースIIはプレイできますが、イースをプレイしておくといースIIがより楽しめます。

商 品 名	機 種	メ デ ィ ア	定 価	製 品 番 号	発 売 日
「イースII」	88SRシリーズ	5-2D	¥7,800	NFNW 17007	発 売 中
	98F/VF	5-2DD	¥7,800	NFNW 11010	発 売 中
	98m/VM	5-2HD	¥7,800	NFNW 14007	発 売 中
	98U2/UV	3.5-2DD	¥7,800	NHNW 11009	発 売 中
	X1-turbo	5-2D	¥7,800	SJNW 11003	発 売 中
	77AV専用	3.5-2D	¥7,800	FUNW 19002	7 8
	MSX2	3.5-2DD	¥7,800	MXNW 12002	7 15



FM-77AVシリーズ専用版  
MSX2(DISK)専用版

新発売

# 優しさから感動へ。

2人の女神とは誰のことなのか?  
6冊の書物に書かれた物語の本当の意味とは?

もともとイースは、「I」と「II」でひとつの物語になっている。  
だから、イースIのタイトルにはO.E.M.（前兆）という言葉が記されていた。  
それゆえ、前作は完結しながらも、数多くの謎を残した。  
その謎が、すべて解き明かされようとしている。  
「イース」から感動の「イースII」へ……………。



**Falcom** 日本ファルコム株式会社

Personal Computer Software

〒190 東京都立川市柴崎町2-1-4 トミオービル

## 通信販売(送料無料)

### ●現金書留の場合

氏名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。

### ●代金引換の場合

電話やFAXやハガキで、品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、お申し込みください。商品お届け時に商品代金をお支払いください。

TEL 0425 (27) 6501

FAX 0425 (28) 2714





ザナドゥ

# ザナドゥ



## ザナドゥ



- 主人公のキャラクター・パターンは、なんと332種類
- モンスターマニュアル付きの全80Pの豪華マニュアル
- 208種ものパラメータを持つ100種族のモンスター群
- 武器・シールド・ヨロイ・魔法はそれぞれ17種類ずつ
- かつてないバリエーションをひきあがっている登場だノ

## ザナドゥ シナリオ II



- 質・数・音色とも想像を絶する30曲の秀作BGMの数々
- 大迫力のモンスター88種は、全てニューキャラクター
- 注目のデカキャラは、なんと12種族にグレードアップ
- 好評のマニュアル第2弾は、得するショッパガイド
- ザナドゥを終了してなくてもPLAYできます

機種	メディア	価 格
PC-8001mkII SR専用	5インチ2D (2枚組)	¥7,800
PC-8001mkII	5インチ2D (2枚組)	¥7,800
PC-8001mkII SR/FR/M専用	5インチ2D (2枚組)	¥7,800
PC-8001E/F/V/F	5インチ2DD	¥7,800
PC-8001M/V/M	5インチ2HD	¥7,800
PC-8001U	3.5インチ2DD	¥7,800
PC-8001E	8インチ2D	¥7,800
XIC/F/turbo/turboII	5インチ2D (2枚組)	¥7,800
XI/C/F	カセットテープ (2枚組)	¥7,800
FM-7	5インチ2D	¥7,800
FM-77/AV	3.5インチ2D	¥7,800
MSX2専用 (VRAM) 28K	ディスク	¥7,800

※ディスク収録の場合も、シングルドライブでプレイできます。

機種	メディア	価 格
PC-8801/mkII 専用	5インチ2D (2枚組)	¥5,800
PC-8801 SR/FR/M専用	5インチ2D (2枚組)	¥5,800
XIC/F/turbo	5インチ2D (2枚組)	¥5,800
PC-8001F/V/F	5インチ2DD	¥5,800
PC-8001M/V/M	5インチ2HD	¥5,800
PC-8001U2	3.5インチ2DD	¥5,800
FM-7	5インチ2D	¥5,800
FM-77/AV	3.5インチ2D	¥5,800

※前作「ザナドゥ」がなくてもプレイできます。

MSX

ROM版 完全移植に成功!!

ザナドゥ発売2周年記念作品

誰もが「不可能」と思っていたROM版オリジナル「ザナドゥ」がついに出現!!



MSX / MSX2 / 2xガROM RAM8K

S-RAM BB機能つき

定価 ¥7,800

●現金書留の場合 品名・機種名・住所・氏名・電話番号を明記して、現金書留でお申し込みください。  
●代金引換の場合 電話やFAXやハガキで、品名・機種名・住所・氏名・年齢・電話番号を明記して、お申し込みください。商品お届と同時に商品代金をお支払いください。  
TEL.0425 (27) 6501 (ファクシミリ 0425 (28) 2714)



今、ロードス島の鼓動が聞こえる！

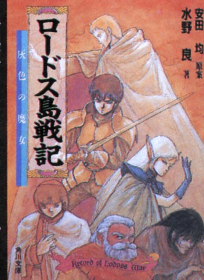
# ロードス島戦記

近日発売！  
ファンタジー・ロールプレイングゲーム「ロードス島戦記」  
原作／安田均・水野良 絵／出淵裕  
PC9801  
VM以降5.25HD UV以降3.5HD  
2枚組 定価9800円

Record of Lodoss War

≡Buchi

小説版・角川文庫より発売中！



- ◆ユーザーテレホン☎06(315)8255 ゲームに関するお問い合わせは午後1時～6時の間にどうぞ。それ以外の時間及び土・日・祝日は、おもしろ情報満載のテープサービスを行っております。
- ◆通信販売をご希望の方は、住所・氏名・電話番号・商品名・機種名・メディア名を明記の上、現金書留または郵便振替（大阪8-303340）にてお申し込み下さい。送料は無料です。
- ◆表記のソフトウェアプログラムとマニュアルは、当社が創作・開発した著作物です。ソフトレンタルに対する許可は一切しておりませんので、レンタルや無断コピーを行うと著作権法により処罰されます。
- ◆スタッフ募集！ シナリオ・デザイン・プログラム等ゲーム作りに情熱のある方、ご連絡下さい。



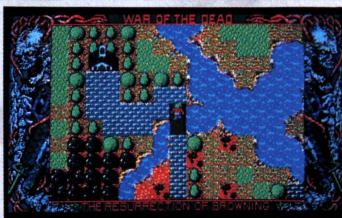
**Humming Bird Soft™**

株式会社エム・エー・シー ハミングバードソフト  
〒530 大阪市北区曽根崎2丁目2番15号





ある日突然、平和な街「チャニース・ヒル」を襲った謎の怪異現象！  
軍隊さえも呑み込んだこの異常事態について超能力特殊部隊 S.W.A.T. 出動！  
だが、いまや地獄の街と化したチャニース・ヒルで彼ら待ち受けていたものは、想像を絶する奇怪なクリーチャー群だった！  
いったい何がこの街に起こったというのだ？ 全ての謎を秘めた「ブラウニングの血族」の意味するものは？！  
最後の戦士ライラアルフォン——この街を救えるのは彼女しかない！！



● 初回特典オリジナルステッカー付

PC-88版戦闘準備完了！

アドベンチャーのストーリー性とアクションの機動性を融合させたコンバット・ホラー「死霊戦線・ブラウニングの復活」は、新たなマップ、アイテム、キャラクターと共に、よりドラマチックでスリリングなゲームへ進化した。88ユーザーに贈る「死霊戦線」もうひとつの伝説！

● PC-8801SR以降対応 (5'2D 2枚組) 予価 ¥7,800 7 月 上 旬 発 売 予 定

● 「死霊戦線」MSX2絶賛発売中 ● 企画・制作…株式会社ファン プロジェクト

資料請求券  
コンプティーク®  
死霊戦線

**通信販売**

● 商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、当社まで現金書留にてお申し込み下さい。  
(送料無料)

● 発売元 **ビクター音楽産業株式会社**

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世バレス5F  
TEL.03-423-7901 (お電話でのお問い合わせは平日12時から19時まで)



# 音楽業界、覗きますか？

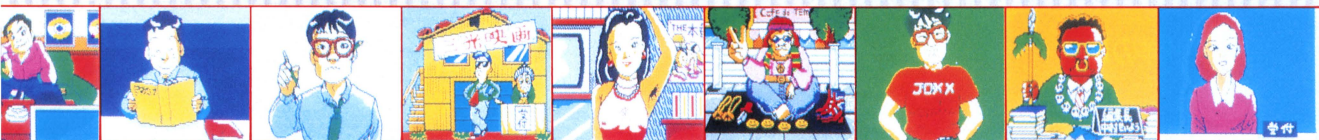


美しいスポットライトを浴びて活躍する  
アイドル歌手。その誕生の陰にはディレクター  
面白くも悲しい物語があるのです。そのディレ  
クターの生態を、笑いのなかに鋭く赤裸々にえぐり  
出した音楽業界2人ルールブレインゲームが誕生した。

プレイヤーは、アイドルレコード社のディレクターになって、社長か  
社の命運をかけたタレントの卵を任されます。ディレクターとなった  
プレイヤーは、このアイドルの卵を連れて、大ヒットを出すべくデビューの  
薦にとりかかれます。やらなければならない事は山ほどあります。アイド  
ル名前の決定からファッション、ヘアなどのコンセプト作り、曲の依頼、  
コーディネート、そしてテレビ、ラジオ、映画出演、勿論CMもあったほうがい  
い。地方のP12モーションもしなければいけないでしょう。限られた時間と予算  
なかで、果してプレイヤーはデビュー曲をチャートの何位に送り出すことが出来る  
しょうか、レコード会社とアイドルの命運はプレイヤーにかかっています。

以上の業界マップと軽妙で知らず知らずに業界のノリを覚えてしまうメッセージ、  
活躍の"中野カンフー"のグラフィック250点余り、まさにレコード会社ならではの  
ターメイキング・ルールブレインゲームなのです。

**アイドル誕生に参加する登場人物の一部を紹介しましょう!!**



作曲家 ▲レコード会社の営業部長 ▲新聞記者 ▲映画監督 ▲ビデオ会社の女社長さん ▲路上売りのヒッピー ▲ラジオのプロデューサー ▲音楽雑誌の編集長 ▲TV局の受付嬢

## スター★メイキング★ストーリー ディレクター物語

**7月21日発売!!**

各ディスク4枚組 ¥7,800

▶ 9月発売予定/PC-9801シリーズ

- PC-8801mkII SR/TR/FR/MR
- PC-8801FH/MH/FA/MA
- PC-88VA

● 発売元 **ビクター音楽産業株式会社**

〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F  
TEL. 03-423-7901 (お電話でのお問い合わせは平日12時から19時まで)

**通信販売**

● 当社の商品をお近くのパソコン・ショップで買い求めにれない場合、商品名、機種名、住所、氏名、電話番号を明記のうえ、下記住所まで現金書留にてお申し込み下さい。(送料無料) 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷3-16-1 日世パレス5F ビクター音楽産業株(通信販売係)

資料請求券  
コンテック 88-8



# 急 告 !

「太平洋の嵐」が新しくなります

## 太平洋の嵐 <sup>デラックス</sup> DX 近日発売!!

### ●新ルールを多数搭載

要望の強かった艦砲射撃をルール化。  
TFの洋上分割が可能になり、フレキシブルな作戦が行えます。  
商船を「高速タイプ」に改造できます。  
陸戦時に退却ルールを追加。  
沈没艦の艦名が報告されます。  
その他多数。

### ●9本の多彩なシナリオ

従来の3本に加え、作戦主体のショートシナリオを6本追加。  
スリリングな展開に思わず君は息をのむ!!

### ●新システムによる操作性の大幅アップ

フルマウス対応化を実現。  
コマンド入力からメニュー法式に変更。  
随時セーブが可能になります。  
TFの総ステップを自動計算。規模が一目でわかります。  
燃料切れ、食糧切れのTFや根拠地を事前にリストアップ。  
その他多数。

既に「太平洋の嵐」をお持ちの方のために

## 太平洋の嵐 パワーアップキット 同時発売!!

「DX」と同じシステム、シナリオディスクをパッケージ化。  
低価格で「DX」にバージョンアップが可能です。

### 新作シナリオ

「絶対国防圏」 マリアナ沖海戦のシナリオ。タラワ、メジロ、ニューギニアに対する攻撃の後、米軍の次の目標は？タウイタウイに集結した連合艦隊を率いて、絶対国防圏を防衛せよ!

「機動部隊(仮想戦)」 ラバウル強襲によって、連合軍の侵攻が遅れていたら…連合艦隊には空母「信濃」を含む12隻の空母がいる。ウルシーを奪回せよ!

「帝都防空戦」 連合艦隊主力をレイテ海戦で失った今、日本の守りは本土の防空戦闘機部隊に委ねられている。サイパン、グアムのB-29から日本の工業地帯を防衛せよ!

「成層圏1946(仮想戦)」 原子爆弾の開発に失敗した米国は、対日戦への期待を新鋭重爆B-36に託した。一方、日本も「富嶽」、「震電」等の開発に成功。長距離爆撃戦が展開する。

「ボックスフォーメーション」 ミッドウェイ海戦のシナリオ。ボックスフォーメーションとは、日本機動部隊の参謀、源田実氏の考案した「空母集中運用隊形」のことである。

「ビッグバトルズ(仮想戦)」 もしも開戦が昭和18年になっていたら？トラックと内地に二分されている連合艦隊主力で、米太平洋艦隊を撃滅せよ!

### ◆価格◆

太平洋の嵐 ————— ¥12,800円  
(ディスク4枚組 メモリ384KB)

太平洋の嵐DX ————— ¥14,800円  
(ディスク5枚組 メモリ640KB)

太平洋の嵐パワーアップキット ¥ 5,800円  
(ディスク3枚組 メモリ640KB)

- 対応機種
- PC-9801 M/VM/VX 5"-2HD
- PC-9801 F/VF 5"-2DD
- PC-9801 UV/UX 3.5"-2HD
- ■ PC-88VA 5"-2HD

他機種移植検討中!!

このゲームは、映画「太平洋の嵐」(東宝)とは一切関係ありません。

★岡基ソフト「基キチくん」シリーズ好評発売中!!

**GAM**

ジー・イー・エム

〒144 東京都大田区蒲田1-22-18-418  
☎03(736)6879 営業時間AM10:00~PM6:00  
土・日曜・祝・祭日休

お求めは、お近くのパソコンショップで、また通信販売ご希望の方は現金又は、郵便振替(口座 東京2-130482)にてお申込みください。送料は無料となっております。



# 超人気ゲーム続々レコード化!!

ミュージック・フロム Music from  
ハイドライド3



**7.21 ON SALE**

© T & E SOFT

## 各種ハイドライドの完結編 「ハイドライド3」オリジナル・サウンド・スーパー・アレンジの全曲集!!

楽譜付

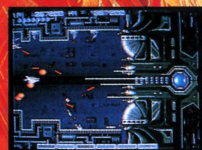
1. Main Theme\* (ハイドライド3・メインテーマ)
2. Theme of Production (初期ウィンドウでのテーマ)
3. Fairyland (地上のBGM)
4. Out of freedom\* (街のBGM)
5. O・M・I・S・E (Shop Window BGM)
6. The Skyscraper\* (200階の塔のBGM)
7. Dragon!!\* (ドラゴンがいる洞窟でのBGM)
8. Light Metal\* (失われた宮殿でのBGM)
9. Mysterious Dimension (異次元の地上のBGM)
10. Battle In The Splash Cave (禁断の洞窟でのBGM)
11. Chaos Separater (最終基地内部のBGM)
12. Gayzac (ガイザック出現のテーマ)
13. Ending 1\* (消滅)
14. Ending 2\* (新たな創造主)

\*印のついた曲はスーパー・アレンジ・バージョンでも収録されています。

CD ■ K30X-7706 ¥3,000 LP ● K25G-7706 ¥2,500  
CT □ K25H-4706 ¥2,500

## KONAMI GAME MUSIC COLLECTION Vol.1

コナミ・ゲーム・ミュージック・コレクション



**KONAMI**  
© KONAMI 1986

**8.5 ON SALE**

## コナミ・アーケード版・オリジナル BGM集・第1弾いよいよ発売!

超人気4大ゲームを収録!!

楽譜付

### グラディウスII GOFERの野望

1~8ステージ全BGM、各ボスBGM、空中戦BGM、タイトル及びエンディング 他全16曲

### ラビリンスランナー

森〜堀〜迷路〜トロコ〜地下トロコ〜城門〜城内、各ステージBGM及び各ボスBGM 他全16曲

### 悪魔城ドラキュラ

墓場〜城内〜洞窟〜時計台〜橋、各ステージBGM 他全15曲

### チッカーフラグ

Keep On Riding, Spiring The Wheel (ルマン昼), Thunder Spirit, Night Line (ルマン夜), 他全11曲

CD ■ K30X-7705 ¥3,000 LP ● K25G-7705 ¥2,500  
CT □ K25H-4705 ¥2,500

## キングCGMグッズプレゼント!!

下記アンケートに、お答えいただいた方の中から抽選で300名様にプレゼントいたします。  
メ切: 昭和63年8月31日。当選発表は発送をもってかえさせていただきます。

①よく読む雑誌名 ②今お持ちのパソコン又はゲーム機名 ③今気に入っているゲーム名 ④レコード化(CD、カセットも含む)して欲しいゲーム名 ⑤あなたの氏名、年令、職業、住所、電話、以上をハガキに記入の上、応募券を貼って右記にお送り下さい。(〒112 東京都文京区音羽2-2-2 アベニュー音羽キングレコード株「企画開発室」宛)

C.G.M  
応募券  
88-7  
COM



# 全編アニメー

アドベンチャーゲーム

## これがA.V.G.の夢だった……。

### OUTLINE OF STORY "PSY-O-BLADE"

21世紀後半、人類の夢を乗せた恒星間有人探査機「セプテミス2」が、太陽系から6光年離れた、へびつかい座バーナード星へ向けて発進した。

2人のクルーを乗せた「セプテミス2」は無事バーナード星に到達し、多大な成果を満載し帰路についた。

最新鋭の「セプテミス2」は途中、先に打ち上げられていた無人探査機「セプテミス1」を追い越し、エウロパ基地目指して順調に飛行を続けていた。

しかし、冥王星から200億キロ、減速期に入ってから8ヶ月目に異変が起きた。姿勢制御ロケットのいくつか制御不能に陥り、予定航路を途々に外れていった。

「セプテミス2」は、軍部、科学者、政治家たちの様々な思惑が絡み、そこには幾多の陰謀がうごめいていた。

結果、「セプテミス2」の予定航路を狂わせ、人類にとって最悪の事態を引き起こすことになる。

鍵となる「メロディーモジュール」をめくって奔走する地上部隊、

そして船内で必死に修復を試みる救援部隊をよそに、

「セプテミス2」ニューロ・コンピュータ「ラクーナ」が冷たい音声で告げる。

「最深心理層に未確認回路進入。ニューロ・サーキット破損……  
太陽系消滅まで……」

### A.V.G.が変わる!!

★「画面数」という言葉は死語になる。「全100シーンを総てアニメーションで構成した、新世代アニメ・アドベンチャーゲーム」

★アイポイントカーソルの採用とマルチウィンドウ表示により、操作性を大幅に向上。(マウス、ジョイスティック対応)

★付属のメロディーモジュールがシナリオと巧みに融合、臨場感あふれるストーリーを展開。

★主人公は2人、地上と宇宙空間を舞台に同時進行。(プレイヤーはひとり二役で冒険)

★ムービー感覚のB.G.M.と迫真の効果音。

PC88・サウンドボードII対応のステレオサウンド。

MSX2:FM-PAC(松下製)対応のFM音源サウンド。内蔵PSGにも対応。

PC98・サウンドボード対応のFM音源サウンド

X1turbo:FM音源ボード対応のステレオサウンド。

**発売予定機種** ★PC-8801mkIISR(FA,MA,VA対応) ★MSX2:1VRAM(28K以上) ★X1turboシリーズ  
★PC-9801VM/VX,PC-286V ★PC-9801LV/UX,PC-286U ●MSXマークはアスキーの商標です。



# シヨン!

S.F. ANIMATION ADVENTURE GAME

# PSY-O-BLADE

【サイオブレード】

© 1988 T&E SOFT

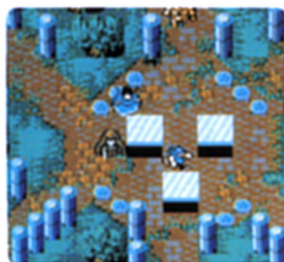
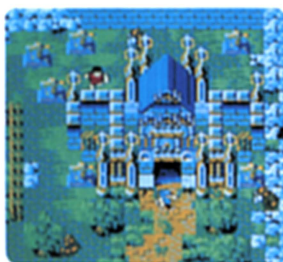




# ハイドライド3 PC-98版, X1版新発売!!

## ■PC-98版, X1版ハイドライド3の特徴

- ★ロールプレイングゲームの最高峰。城、街、ダンジョンは当然。200階建ての塔から空中都市、そして未知の空間へ、想像を超える驚異のパラレルワールド。
- ★マップ、アイテム、キャラクター数等、総ての面で前作ハイドライドIIより、大幅にアップ。時間の概念まで加わり、時刻によって風景の色合いも変化。
- ★ソフトウェア3ブライオリティによる、群を抜いたグラフィックス。1400にもおよぶマップパーツは、広大なフェアリーランドも美しく再現。
- ★BGMは、X1版ではPSG、ステレオFM音源に対応。PC-98版もPSG、FM音源(サウンドボード装置の場合)に対応。
- ★さらに操作性を向上させたマルチウィンドウ。ゲームスピードも習熟度に合わせて、アナログ的に変更可能。
- ★ジョイスティック対応。(PC-9801UV, UX, PC-286Uを除く。)



- ★PC-8801mkII SR (FA, MA, VA) (要2ドライブ)  
5 2D・2枚組
- ★MSX (RAM16K以上)  
4メガロム
- ★MSX2 (VRAM128K以上)  
4メガロム  
各 ¥7,800
- ★ハイドライドブロンズバック  
(ハイドライドII・ハイドライド3の2本組)  
MSX (RAM16K以上)  
¥9,980



- ★PC-9801VM/VX, PC-286V  
5 2HD ¥7,800
- ★PC-9801UV/UX, PC-286U  
3.5 2HD ¥7,800
- ★X1/turboシリーズ  
(2ドライブ専用)  
5 2D・2枚組 ¥7,800

5th ANNIVERSARY  
創立5周年記念作品  
ハイドライド3

- PC-98版は、400ライン高解像度ディスプレイが必要です。
- PC-98版は、PC-9801/E/F/M/U/VF/XA/LTでは作動いたしません。
- 開発中画面 仕様を予告なく変更する場合があります。
- MSXマークはアスキーの商標です。

**特報!**「ミュージック・フロム・ハイドライド3」  
7月21日・キングレコードより全国一斉発売!!

■CD/K30X-7706・¥3,000 ■LP/K25G-7706・¥2,500 ■CT/K25H-4706・¥2,500 ■発売元/キングレコード株式会社







# 最強最後のRPG遂に登場!!

## 壮大なストーリー構成

はるかな昔…。

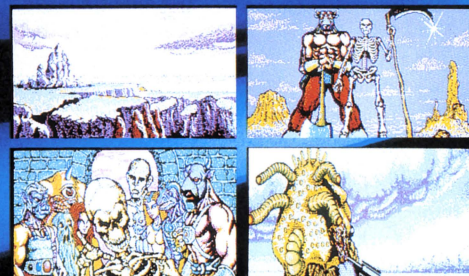
魔族と人類が共存していた伝説の時代、魔族は人類に破れた。その後、人類は地上の王となり長き年月をその手中に収めた。そして、はるか未来…人類は滅亡した。そして長き時を地の奥底で耐え忍んでいた魔族は再び地表に蘇ったのである。時、同じくして人類の滅亡を待ち望んでいたもう一種の生命体があった。宇宙からの侵略者である。その星の王として君臨せんがため、今、本当の最終戦争が始まった。しかし、それは魔族にとってこれから歩まねばならぬ恐るべき時代へのほんの一步にしかすぎないことをまだ誰も知らない…。



## 圧巻のオープニング

2Dディスク 2枚をフルに活用したオープニング・シーン。

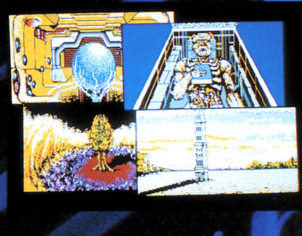
魔物たちがエイリアンとの戦いを決意するまでのプロローグ部分が、アニメーション効果を駆使したオール・カラーで描かれています。



## 超美麗なイベント・シーン

壮大なストーリーを彩る数々のイベント・グラフィック。

とんとん返しに次ぐとんとん返して繰り広げられるイベントは、4人のデザイナーによる場面ごとの書き分けて、リアルな仕上がりを見せています。



## 広大なマップ

通常の移動画面は2D表示。エリア数にして5万エリアをかるく越えます。でも、全体マップを見れば、自分かどこにいるのか、一目でわかりますからご安心を。さらに建物の中は、3D表示。20×20のエリアが数十階分用意されています。もちろん、建物によって3Dグラフィックは、すべて異なります。3D内部では、自分の歩いた経路を記憶する機能も付いていますから、マッピングはしなくても大丈夫。



## 斬新なキャラクター

魔族は、レベル・アップすると、その能力や特性が変化します。それに伴い、グラフィックも変化します。さらに他の魔族の細胞を取り入れることによって、新種のキャラクターを作成することも可能です。そのハターンは150種類以上!!

このキャラクターは、備えつけのモンスター・ディスクに登録されますから、あなただけのオリジナル・モンスター図鑑が出来ます。敵キャラとなるエイリアンも150種類以上いますから、最後まで飽きることがありません。





# LAST ARMAGEDDON

ラスト・ハルマゲドン

PC88SR以降シリーズ

7月16日発売!!

5" 2D 7枚組

7,800円



## その豪華な内容は…

- 5" 2D 7枚組 (オープニング、システム、マップ、キャラクター、各ディスク)
- 豪華マニュアル×2 (カラー48ページ、白黒16ページ)
- 大版マップ (60×60cm)
- チェック・シール (マップの重要処に貼ってチェック)
- ユーザー登録葉書

● お求めは、お近くのパソコンショップで、  
通信販売ご希望の場合は、使用機種名を明記  
の上、現金書留で直接当社へお申込みくださ  
い。送料は当社負担となります。

PC9801・X68000・X11  
MSX2 DISK 順次発売予定

株式会社 **ブレイングレイ**

〒102 東京都千代田区飯田橋1-6-7 九段Nビル Tel. 03-264-3039



# SKAPON探険隊

夏と官能の冒険R.P.G!



## はじめての快感R.P.G.“SKAPON探検隊”ついに誕生!

その昔、マッドサイエンティスト達が秘儀にいそんでいたという南海の孤島“SKAPON  
アイランド。ここには究極の精力剤が隠されているという……。

「私の父と、精力剤を捜して!」謎の鋼鉄美少女の依頼を受けて、さあ、大冒険が今始まる。  
迫りくる珍生命体、めくるめく官能の誘惑、手強い敵と謎に挑み  
ながら、さみの運命やいかに。そして第一次女性探検隊の残した  
「あぁっ! 素敵っ! 巨大な……」という最終メッセージの意味は。  
スリルと涙と笑いにのせて贈る、ゲームファン待望の官能巨編  
“SKAPON探検隊”堂々の誕生! あなたをそそり、私がそそ  
られ、そして作者までがそそられたこの快感。アーン気持ちいい。  
用意された2つのストーリーと3つの結末。たどりつけるのは、  
そう怒濤のスケベだけの特権だ。



●適応機種 / PC-9801シリーズ〈5インチ2HD・5インチ2DD〉 / PC-8801シ  
リーズ〈5インチ2D〉 / FM-77〈5インチ2D・3.5インチ2D〉 /  
FM-77AV〈3.5インチ2D〉 各3枚組定価6,800円



**PSK**  
MEDIA ISLAND

PSK本 社  
〒780 高知市朝倉南門田戊373番1  
TEL. 0888-40-1667

PSK四日市  
〒510 四日市市南浜田町4番7号

### ●通信販売開始 /

SKAPON探検隊は通信販売でもお求めいただけます。  
商品名、ご使用機種名、住所、氏名、電話番号をご明記  
の上、弊社本社まで現金書留でお申込みください。送料  
は無料です。



# DATAWEST

1988, No.8 ONLY

## 出た! 強烈新作!!

ハードアクション・ハイパーバトルアドベンチャー

### THE 4TH UNIT 2

## MSX<sub>2</sub>専用新発売!!

スーパーリアル・シミュレーションウォー・ゲーム

# F.O.F.

怪獣大戦争

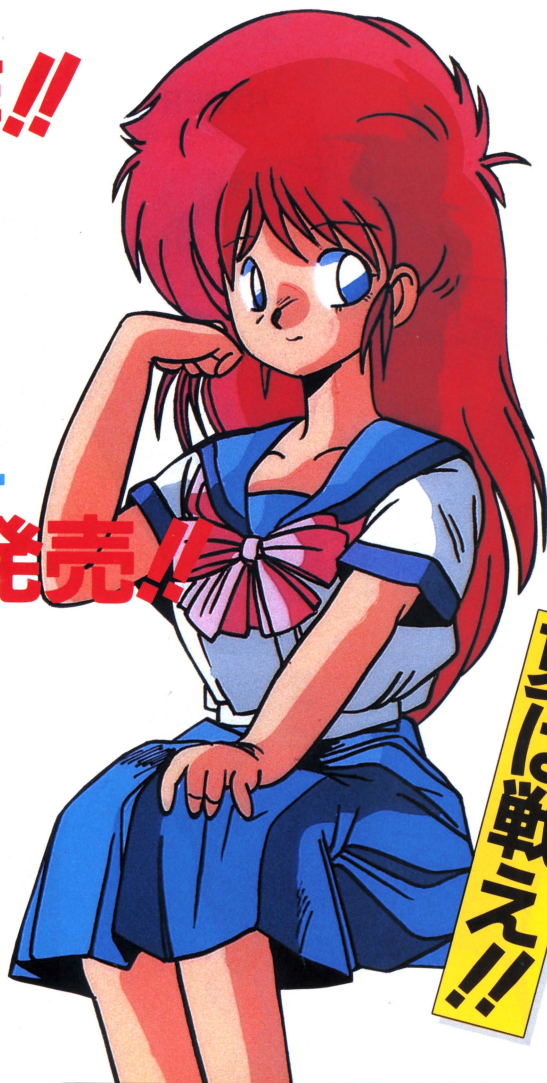
決死の原子炉防衛作戦

ハイパーバトルアドベンチャー

### THE 4TH

第4のユニット

# UNIT



夏は戦え!!

## 爆 発 企 画

### 第4のユニット2Q&A

気になるところをバッチリ解説!!

## DATAWEST

データウエストは今、「遊びおおまじめ」

### データウエスト株式会社

〒538 大阪市鶴見区放出東3丁目8番28号(データウエストビル)  
TEL.(06)968-1236

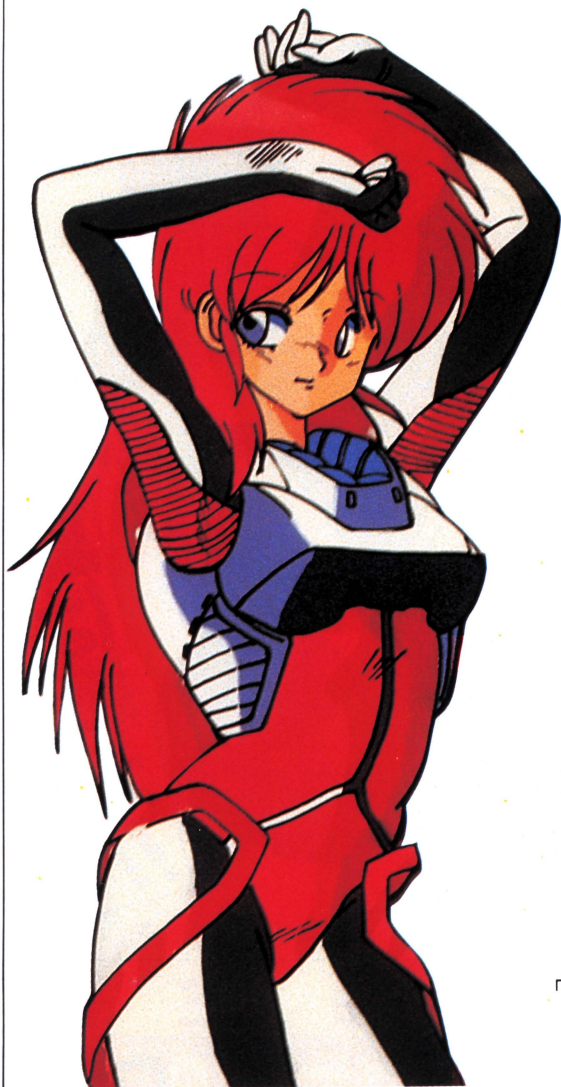


# THE 4TH UNIT 2

第4のユニット2

THE  
HARD ACTION  
HYPER BATTLE ADVENTURE

新発売!!



第4のB.S. (バイオニック・ソルジャー)「ブロンウィン」を巡って起きた、統合軍とWWFの武力衝突から半年。WWFの新たな計画が、水面下で着々と進行しつつあった…。

その頃、大臣、長官など高級官僚の誘拐事件が世界的規模で続発していた。しかし、それらはみな数日以内に解決するものばかりであり、解放されたVIPは全員無事であった。また、不思議なことに事件の起きた時は、付近で必ずUFOの目撃例が報告されている…。いったい、何が起きようとしているのか?

今回の君の任務は、まずセスと共に統合軍情報部のエージェント、「滝沢 悠太郎」と接触すること。そして、彼が入手したと思われるWWFの新計画、「サイボーグ計画」についての情報を授受、確認することにある。なお、最悪の場合、WWF情報部との遭遇戦も考えられるため、情報入手後は滝沢 悠太郎を警護しつつ、すみやかに帰還せよ。



「第4のユニット2」は「第4のユニット」の続編ですが、「第4のユニット」がなくてもプレイできます。

- ▶ 対応機種 / PC88SR / FM77・AVシリーズ  
/ X-1シリーズ / PC98シリーズ / MSX2
- ▶ 定価 / 7,600円
- ▶ 3枚組み2ドライブ専用 (MSX2は除く)
- ▶ 全機種FM音源対応 (MSX2は除く)
- ▶ 全機種ジョypad対応

『いっ所でおえたなNO.4』

新たな敵ダルジイの出現は再び君を戦いの中へ……

データウエストは今、「遊びおまじめ」

DATAWEST



# 『読み切り爆発企画「第4のユニット2」Q&A』

「第4のユニット」の続編「第4のユニット2」の発売が発表されてから、質問のお便りが殺到/そういう君たちのために今回は特別にQ&Aコーナーを設置、パーフェクトに答えていくぞ!!

**Q-1**  
コマンドの入力方法を教えて!

**A-1**  
パート1同様、アイコン+動詞の完全コマンド選択方式なんだ。操作性は抜群だぞ!

**Q-2**  
メッセージの量はどのくらいあるんですか?

**A-2**  
2倍!パート1の2倍のメッセージが君を困らせるぞ!それととっても便利な事一つ。文章の表示中に[○]キーを押してごらん。文字が高速表示されるぞ。

**Q-3**  
バトルモードの技は増えないの?

**A-3**  
心配はいらない。ちゃんと新しい技が増えているよ。それが何かは自分で確かめてね。きっとビックリするぞ!

**Q-4**  
「第4のユニット」の設定が知りたいのですが、教えて下さい。

**A-4**  
そんな君はすぐに「第4のユニット2」を買おう。マニュアルにハードな設定資料集が付いているんだ。それを読めば、通になれるよ!

**Q-5**  
ジョイパッドが使えたらいいのですが。

**A-5**  
OK、OK!全機種ジョイパッドに対応しているぞ。エッヘン!これで気軽にプレイできるね。

**Q-6**  
パート1では、ステラとかブローニとか、いろんなキャラが出て来たけど、今回は?

**A-6**  
滝沢桃太郎、ダルジイ、レストアなど、新キャラもバッチリ登場するよ!みんな個性的できつと気に入ってもらえるんじゃないかな?特にダルジイは強烈だぞ。

**Q-7**  
広告にのっていたダルジイってどんな敵なの?

**A-7**  
彼女は最新型のB.S.で、ブロンウィンを超えて設計されたんだ。格闘戦に強い上、サイコパワーまで使える最強の敵だ。君はダルジイに勝てるかな?

**Q-8**  
ゲームミュージックのときと、曲数を数えて下さい。

**A-8**  
曲数は全部で16曲。ゲームイメージにピッタリのすばらしい曲ばかりだ。オープニングで驚き、エンディングで感動すること間違いナシ!

**Q-9**  
パート1の時のように、マンガは付いていないんですか?

**A-9**  
今回はマンガはナシ。そのかわり、ゲームスタート前に美しいグラフィックのオープニングストーリーがあるんだ。それを見れば、事の起こりがよくわかるよ。

**Q-10**  
グラフィックはパート1よりもキレイ? 絵の数も教えて!

**A-10**  
もちろんグラフィックの美しさはパート1を超えているよ。ブロンウィンもさらに可愛いくなって、グラフィック総数75枚!しっかり鑑賞してくれよ!



どうだい?これでバッチリだね!!

「アートクリエイターGEDIT-EX」は独自のO.S.を用いることにより、簡単であつかいやすいスピーディな操作性を実現しました。



▶対応画面 ●8色モード・640×200・640×400ドット ●4096色モード・320×200ドット ●26万色モード・320×200ドット ■編集機能 ●拡大エディット ●コピー ●ムーブ(ズーム移動/回転移動など) ●ミラー ●色調整 ●その他 ■ファイル形式 ●F-BASICファイル形式準拠 ●8色、4096色 C.P.U.フォーマット ■オプション イメージスキャナー ●富士通ハンディイメージスキャナー ●NEC PCIN501,502,503 プリンター ●FMシリーズ用、各種プリンター カラー漢字プリンターでのカラーハードコピー対応 ■必要オプション マウス ●インテリジェントマウス(FM MO-101) ●MSXマウス相当品 ●FMマウスセット(MB22436)いずれか メモリ ●本体192Kバイト以上必要 AV, AV20, AV20EXでは、RAM増設が必要



●本体192Kバイト以上必要  
●ディスクドライブ2ドライブ以上  
定価: ¥14,800/マウスセット・¥22,000



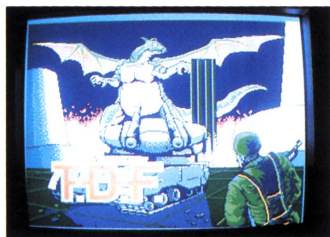
怪獣大戦争

# T.D.F.

決死の原子炉防衛作戦

THE  
SUPER REAL  
SIMULATION WAR GAME  
FOR MSX2

MSX2専用  
新発売!!



199X年、地球征服の野望に燃える悪魔の天才科学者、ドクタースルーは、バイオテクノロジーを結集し、全世界に超生物兵器を出現させた。超生物兵器、それは核エネルギーを吸収し巨大化する恐るべき怪獣であった。君はT.D.F.指揮官となり、怪獣を撃退しなくてはならない。ドクタースルーの野望を阻止するのだ!!

- 操作は簡単、内容は奥深く初心者からマニアまで楽しんでいただけます。
- ボードゲームでは再現しにくい索敵や、核汚染が広がる様子などをリアルにシミュレート。
- マップは全部で16種類あります。
- グラフィック類は総てMSX2用に書き下ろし。
- バトルモードではフルカラーのキャラクターで戦闘が楽しめます。

- ▶対応機種 / MSX2専用 (3.5インチ・2DD)
- ▶ディスク / 1ドライブ
- ▶定価 / 6,800円
- ▶VRAM128Kバイト必要  
メインRAM64Kバイト必要

ハイパーバトルアドベンチャー

# THE 4TH UNIT

第4のユニット

THE  
HYPER  
BATTLE ADVENTURE  
FOR MSX2

MSX2専用  
好評発売中!!



あなたは記憶を失ない、森の中に倒れていた少女。記憶を取り戻すためのキーワードは「ブロンウィン」という言葉のみ。捜査の裏にうごめく2つの軍事組織とは? 今、新たなヒロインが誕生する。

- ▶対応機種 / MSX2専用 (3.5インチ・2DD)
- ▶ディスク / 1ドライブ
- ▶定価 / 6,800円
- ▶ジョイパッド対応
- ▶VRAM128Kバイト・メインRAM64Kバイト必要

DATAWEST

データウエストは今、「遊びおおまじめ」

データウエスト株式会社

〒538 大阪市鶴見区放出東3丁目8番28号(データウエストビル)  
TEL.(06)968-1236



これは、わたなべわたる  
初期作品集「夢ドリーム」  
の宣伝です、あしがらず。



この本は通信販売でも買える、もちろん本屋  
で手に入れることもできる。でも、通販して  
ほしい。通販のみの特典もいっぱいはないけ  
ど、ある。一冊本の定価980円、これは買  
われん、送料は250円。これもサービス  
でさん。それでも特典に興味ある人は、現金  
書留で左記の所まで、お願いします。

〒160 新宿区新宿5-8-2 ニューライフ新宿706号 テクトジャパン  
オースデ出版書籍部

あの、わたなべわたるの人気コミックス

# ドッキン美奈子先生

がアドベンチャーゲームになった

対応機種 PC-98シリーズ PC-88シリーズ PC-88VA  
FMシリーズ X-1シリーズ MSX2

遊んでみるぅい…



近日常売予定 7,800円

このソフトは、通信販売も致しております。  
通信販売ご希望の方、現金の方は現金書留で料金と商品名、  
機種名と電話番号を明記の上、当社宛お送り下さい。  
(送料サービス、速達希望の方は300円プラス)

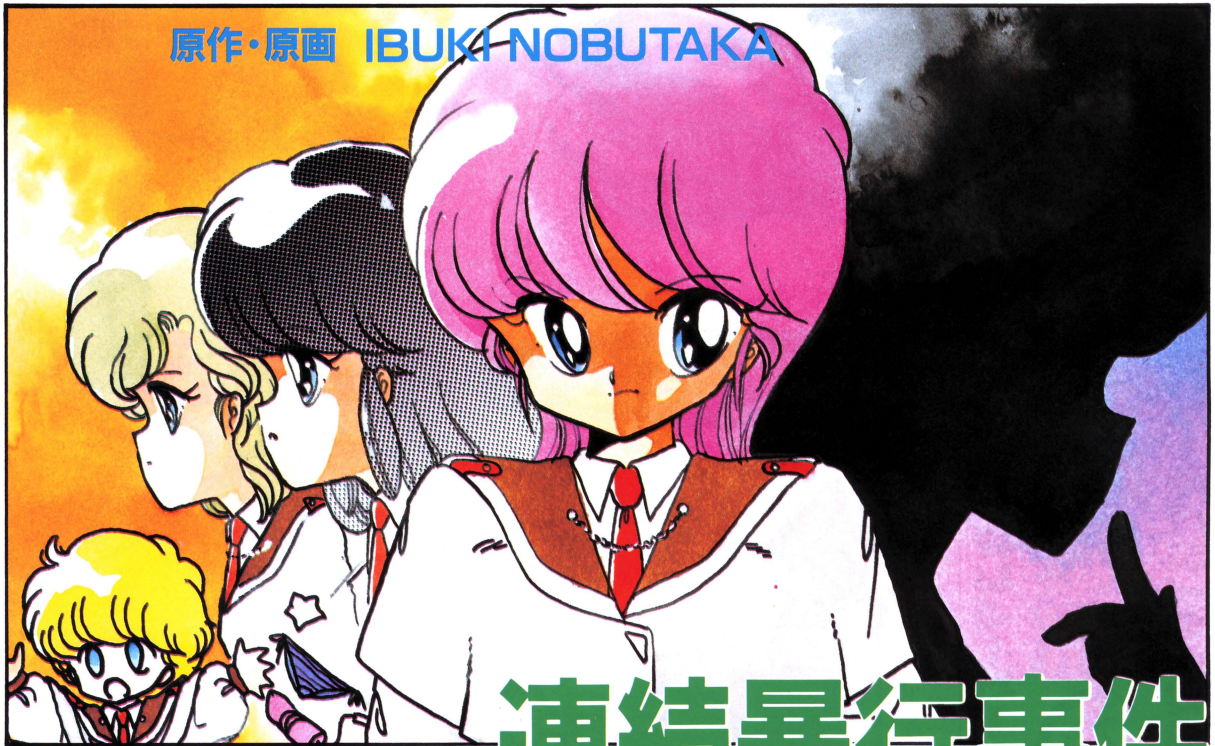


MAX SERIES ③

# あずさ108事務所

女子寮で連続暴行事件発生!! 捜査にのりだした私立探偵・峰あずさは、被害者の少女たちの奇怪な言動に驚く。だがそれは、ほんの序幕に過ぎなかった——。はたして事件の真相は? 鍵を握る人物とは?

原作・原画 IBUKI NOBUTAKA



## 連続暴行事件 発生!!



MAXシリーズ1 好評発売中

『私立探偵マックス～潜入!! 謎の女子校～』

原画 富士参戦 ￥6,800

MAXシリーズ2 好評発売中

『サッチャンの大冒険』

原作・原画 緑沢みゆき ￥5,800

MAXシリーズ3 7月中旬発売予定

『あずさ108事務所』

原作・原画 IBUKI NOBUTAKA ￥6,800

PC-9801SERIES (旧98除く、要640K) 5"2HD

PC-8801SERIES (SR以降、VA可) 5"2D

[全ゲームとも送料無料]

### 通信販売の方法は?

アグミックスのソフトは郵便振替でのみ取り扱っています。郵便局でできますので、振込用紙に右の例のように書いて、代金を添えてお申し込みを。現金書留より手軽で、手数料も少額で済みます。裏面の通信欄に、「ゲーム名・機種名・個数」を忘れずにご記入下さい。振替口座は以下の通りです。

東京3-056150 アグミックス

● 通信販売は郵便振替です  
● 振込用紙に「ゲーム名・機種名・個数」を記入し、代金を添えてお申し込みを。現金書留より手軽で、手数料も少額で済みます。裏面の通信欄に、「ゲーム名・機種名・個数」を忘れずにご記入下さい。振替口座は以下の通りです。

MAXシリーズ 3	「あずさ108事務所」
98版 1セット	申し込みます
C ③ 係	

東京3 56150	6800
アグミックス	
あなたの住所	
氏名	

東京3 56150	6800
アグミックス	
あなたの住所	
氏名	

アグミックスのゲームは、通信販売でのみお求めになれます。

**AGUMIX**

アグミックス

〒160 東京都新宿区坂町28番地 新倉ビル501 PHONE 03-358-4862



# DUNGEONS & DRAGONS®

## ベーシックルールセット

ロールプレイングはここから始まった。



Products Of Your Imagination™

DUNGEONS & DRAGONS, D&D ADVANCED DUNGEONS DRAGONS, AD&D the TSR logo, and PRODUCTS OF YOUR IMAGINATION are trademarks owned by TSR Inc.

# 冒険者たちへ

## ■ 新発売

## メタルフィギュアマニュアル

ペインティングからゲームへの  
応用までこの一冊で徹底解説。

お求めは模型店、玩具店へどうぞ  
D&D®ファンクラブ「DFC」会員募集中/  
ファンタジーゲーム情報誌  
「F・G ジャーナル」定期購読受付中//



輸入・発売元

株式会社 新 和

〒101

TEL 03-861-8981(代)

東京都千代田区岩本町2-6-2 大和ビル



# 日本、いや<sup>エッチ</sup>世界初の本格的にHな アクションロールプレイングゲーム!!

その名も

アダルト

## スティル・ソード for Adult

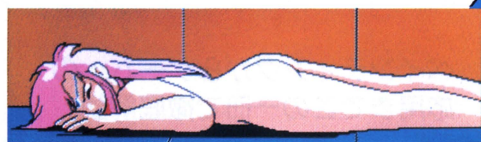
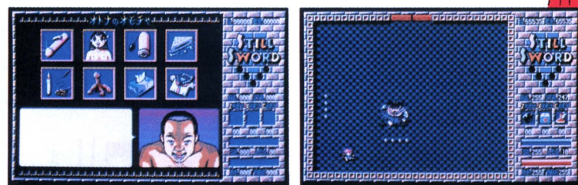
●あのスティル・ソードが本格的なアダルトゲームになって戻って来た!

キャラクター、MUSIC、お姫さま、全てを<sup>エッチ</sup>Newにして新登場。内容はスティル・ソードをもっとコミカルに、そして少し優しく、誰にでも最後まで進めるように作りました。今回は、な、なんと主人公は女の子! そしてこの女の子もやられてしまうと、脱いでしまうのです。(各お城でそれぞれ脱ぎ方が違います!) また三つ首ドラゴンに変わって、今度の大ボスは<sup>エッチ</sup>インコーマというとびきりの美女です。そして、おまたせの5人のお姫様を救い出すと、・・・もうおわかりいただけましたね? そう、ムフフもののグラフィックとふんだんに使われた、アニメーションを惜しげもなく見せてくれます。アイテムショップも見てビックリ!! 笑ってやってください。抱腹絶倒のギャグを満載! そして、な、な、なんと3枚組で<sup>エッチ</sup>定価4,800円というお値段。手抜きは一切しておりません。オープニング、エンディングも凝りました。これはもう絶対に買うしかない!!

スティル・ソード for Adult

PC8801SR以降対応 3枚組。

定価4,800円



通信販売のご案内及び、申し込み方法

- 現金書留の場合 商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテールまでお送りください。
- 郵便振替の場合 郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号 東京7-140574 フェアリーテールまでお申し込みください。

7月8日、<sup>エッチ</sup>Hに<sup>エッチ</sup>Hに緊急発売!



販売・企画・制作

フェアリーテール

Fairytale

東京都新宿区高田馬場1-33-14  
サンフラワービル地下B室

株式会社ジャスト

JUST

東京都世田谷区宮城3-10-7





アップル・クラブ本体にはこの3人の女の子がっています。



禁じられた遊びシリーズ

アップル・クラブ・ワン

Apple・club

1



ロールプレイング、シュミュレーション、アドベンチャーのやりすぎで疲れてしまった諸君/たまには、こんなゲームで息抜きしてみたらどうか?アップル・クラブは頭の清涼飲料水。一度プレイしたらきっとやみつきのようになります。3人の女の子を相手にトランプで勝負をいどみ、誰か一人がスッポンボンになるまで勝負は続きます。もちろんFM音源対応、エンディングも二種類あります。グラフィックも超一流、手抜きはいっさいしてありません。一人の女の子で6枚ものグラフィックをもっております。もし3人の女の子を全てスッポンボンにしてしまっても大丈夫。別売の『禁じられた遊びシリーズデータ集』(各定価1,500円)の女の子達があなたの挑戦を待っています。

好評発売中!! PC8801SR~定価3,800円



『禁じられた遊び』シリーズ別売りデータ集 (別売データ集だけでは作動しません)



通信販売のご案内及び、申し込み方法

現金書留の場合一商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテールまでお送りください。  
郵便振替の場合一郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号 東京 7-140574 フェアリーテールまでお申し込みください。

通信販売はフェアリーテール宛でお願い致します。住所は右記のとおりです。

フェアリーテール 販売・企画・制作 株式会社ジャスト

Fairytale JAST

東京都新宿区高田馬場1-33-14サンフラワービル  
B室パソコンソフト開発室内TEL03(200)9834



クイズ 「雑学オリンピック」  
わたなべわたる編  
¥6,800

一週間  
グァム旅行  
プレゼント  
締め切り迫る!  
たった1組2名  
7/15消印有効

わたなべわたる編  
ポスター

ご希望の方は800円  
切手を同封の上、  
当社宛お申し  
込み下さい。

対応機種

- MSX2
  - PC-8801
  - PC-9801
  - MZ-2500
  - X1/Turbo
- 各シリーズ

口説き方教えますPARTII

カインドゥ・ギャルズ

¥6,800

新発売!!  
PC-9801  
シリーズ

MSX2、PC-88、  
MZ-2500もよろしく!!

動く、  
動く!

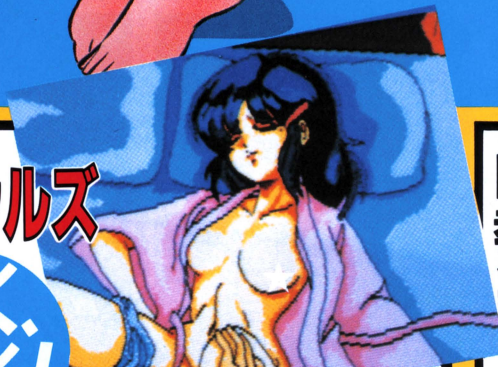
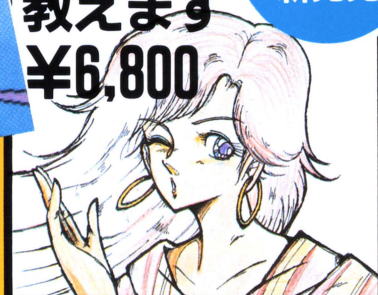
アニメビジョン!!

\*アニメパーツ総数何と600!!

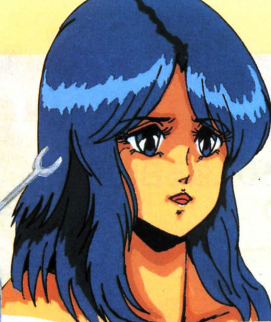
※ 送 当社オリジナル開発の高速アニメルーチン

口説き方  
教えます  
¥6,800

MSX2版  
新発売







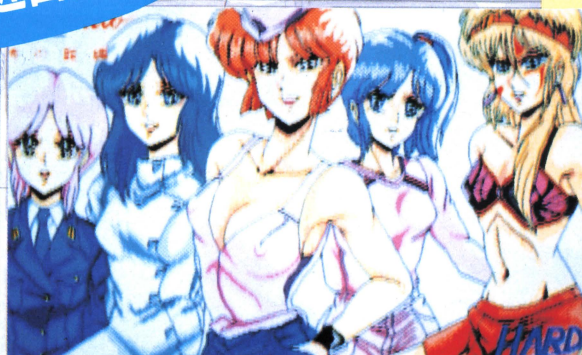
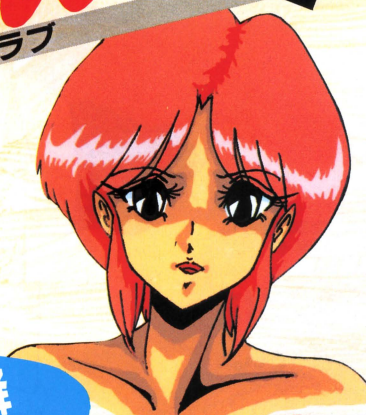
# NEW 美少女写真館Ⅲ Photo Club フォトクラブ

恐怖の館

快適!! FM音源 (PCのみ)  
HARD 久々のロールプレイング!!

女の子だけの恐怖の館。数々のトラップを乗り越え、無事  
美少女たちの写真を撮影して帰りができるか?  
(多分無理だろ～な!!)

PC-8801 SR以降  
MSX2 近日発売!!



ゲーム名	機種名	PC-8801シリーズ	PC-98F/M/V/Uシリーズ	FM-7/77シリーズ	X1シリーズ	MZ-2500/V2	MSX2
ソープランドストーリー		2D	2DD/2HD/3.5'2DD	5'2D/3.5'2D	TURBO専用2D	—	—
口説き方教えます		2D	2DD/2HD/3.5'2DD	5'2D/3.5'2D	2D	2DD	3.5'2DD
美少女写真館 スタジオカット		2D	2DD/2HD/3.5'2DD	5'2D/3.5'2D	2D	2DD	ダブルバージョン
美少女写真館 ムービングスガール		2D	2DD/2HD/3.5'2DD	5'2D/3.5'2D	2D	2DD	3.5'2DD ¥5,800
口説き方教えますⅡ カインドゥギャルズ		2D	5'2HD/5'2DD/3.5'2HD/3.5'2DD	—	—	2DD	3.5'2DD
クイズ 勝手に成ジャン		2D	2DD/2HD/3.5'2DD	—	2D	2DD	3.5'2DD
雑学オリンピック わたなべわたる編		2D	5'2HD/5'2DD/3.5'2HD/3.5'2DD	—	近日発売	近日発売	3.5'2DD
美少女写真館Ⅲ フォトクラブ		SR専用2D	—	—	—	—	近日発売

※㊦MSX2は1ドライブ可です。

北海道・東北地区代理店募集

**HARD**  
ハード

〒124 東京都葛飾区新小岩2-2-19 福原トータス204  
☎03(837)1893



# 東京女子校制服

内山亜紀、描きおろしに依るBIG企画!!

1988 NEO ECSTASY

を脱いだ

図鑑

注文殺到!!  
限定発売につき  
残数わずか

セーラー服ファンの熱いまなざしをうけて大好評発売中!

これが話題の"東京  
女子高制服"を脱い  
だ図鑑です。

類似品に  
ご注意下さい。

※類似品は当社とは関係ございません。※類似品  
を間違って購入されても責任は負いかねます。

あの、  
亜紀ちゃん  
つかさちゃん  
も制服を  
着て登場

これはもうグラフィックツールだ

★東京女子高校制服を網羅した巨編・全3巻  
(PART1・PART2・PART3)

★全3巻で151校を収録/亜紀ちゃん・つかさちゃんも制服を  
着て登場。

★あなたのパソコンで制服に好きな色をペイントできます。  
※EASY GRAPHIC機能搭載。

★弓立社発行の"東京女子高制服図鑑"をお持ちの方は更に  
より深くお楽しみになります。

★全作品3巻ともお買い上げの方にはもれなく、内山亜紀先  
生のイラスト入りカラーテレホンカードを進呈致します。



68000 専用  
Graphic Tool

Easy Graphic Tool for

68000

■定価 ¥14,800

ワインレッドの鳩

メロウブラックの薔薇

マリンブルーのカラス

68K

あなたのイメージをかたちに  
するのがグラフィックツール

●低価格●マニュアルレス感覚のグラフィックツール●美しいサンプル画面データを収録(65536色)内山亜紀のイラスト

OH! BUSINESS

■ユーザーサポート

〒607 京都市山科区音羽西林町2 ☎075(502)2972 FAX075(502)2973

■開発室/〒615京都市右京区西院上今田町17-1 ☎075(822)4408 FAX075(822)4409

●通販は八ガキがTELでお申し込み下さい。着払い便にてお届け致します。  
現金書留も可。(送料当社負担、商品は内容がわからぬよう確実にお届け致します。)

※住所・氏名・年令・TEL・機種  
メディア・ソフト名を忘れずに









人気投票に売り上げランキング、事情通による分析もあったりして、さらにはソフトハウスからの最新情報にメッセージ、新作レビューと、今どきのソフトに関するすべてを紹介するぞ!!

# Soft Top 20

急上昇 ↑	先月の 順位	ソフト名	メーカー名	種類
↑ 1	7	イースⅡ	日本ファルコム	
2	2	イース	日本ファルコム	
3	1	ソーサリアン	日本ファルコム	
4	3	ハイドライド3	T&Eソフト	
5	4	スーパー大戦略	システムソフト	
6	5	三国志	光 栄	
7	6	マイト・アンド・マジック	スタークラフト	
8	8	ウィザードリィ	アスキー	
9	9	信長の野望・全国版	光 栄	
↑ 10	11	大戦略Ⅱ	システムソフト	
↑ 11	17	ジーザス	エニックス	
↑ 12	—	ティル・ナ・ノーグ	システムソフト	
↑ 13	17	太平洋の嵐	ジー・エー・エム	
14	14	大戦略	システムソフト	
15	15	蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン	光 栄	
↑ 15	—	ザナドゥ	日本ファルコム	
↑ 17	—	めぞん一刻完結篇	マイクロキャビン	
↑ 17	—	源平討魔伝	電波新聞社	
↑ 17	—	Mr.プロ野球	クリスタルソフト	
↑ 20	—	パロディウス	コナミ	



## 今月のランキング解説

「ついに」というべきか、それとも「やっぱり」というべきか（やっぱり「やっぱり」なのかな）、とにかく『イースⅡ』が1位の座に輝いた。もう、この人気についてはいうことナス。たぶん、本年度のTOP1も、『イースⅡ』なんじゃないの？

と、はやばやと結論を出したくなるほどの、異常人気ぶりだ。そして、その異常人気のあおりをまともに受けてしまったのが、『スーパー大戦略』だ。先月よりも得票数は多かったのに、『イースⅡ』が爆発的得票で1位になってしまったので、スライド式に1ランクダウン。まことに不幸というほかない。

しかし、一般にSLGの方がRPGよりも長期間人気が続く<sup>な</sup>のだから、長い目で見れば、盛り返すことができるかもしれない。まあ、今後の動きを見守っていくことにしよう。

下位のほうでは、『めぞん一刻』『源平討魔伝』が、ともに熱烈なファンを抱えているだけに、ランクアップが予想される。そろそろRPG、SLG以外にも上位にきてもらいたいね！

## ソフトハウスサイドから

TOP

やりました！ 今月はファルコムがTOP3を征服！ それも発売もない『イースⅡ』が1位とは、スタッフ一同感激です（『イース』に続く）

TOP

『イースⅡ』の勢いに続いて、『イース』もまだまだ人気は衰えていませんよっ！ 2作あわせて、今後ともよろしく♡（『ソーサリアン』に続く）

TOP

『ソーサリアン』も待望のVA版が発売！ ソーサリアン・ワールドはこれからもますます広がる予定です。期待してね（日本ファルコム・竹林氏）

## 今月の期待株

### パロディウス(コナミ)

キミたちは知っているだろうか。コナミというのが、開発を行なう「コナミ工業」と、販売その他を受けもつ「コナミ」の、2つの会社から成っている、ということ。

「コナミ」があるのは、東京は神保町（コンプティーク編集部の近くだ）。ところが「コナミ工業」の所在地は、神戸はポートアイランド——つまり、じつはコナミは「ど関西」の会社だったんだ！

そんなわけで、関西人のセンスがいかに発揮された、超絶・ギャグ・シューティングゲーム、それが今月の注目株・『パロディウス』だ。なにしろ関西といったら、「ウケるためなら親でも殺す」という格言があるほど（ウソウソ）、ギャグに対してはシビアな土地。そこで生まれたゲームなのだから、これがおもしろくないわけがない。



▲彼女(?)は鬼太郎のオヤジの遠縁にあたるらしい?

『グラ2』をパロッドしたオープニング・デモから始まって、関西弁パワーアップ、超個性的なボス敵（給食のおバサン?）など、どれをとっても、関西以东に住む人間の想像力を超えたつくりになっている。とにかく大笑い！

しかも『パロディウス』は、お笑い要素を除いても、1級品のシューティングゲームだったりする。あの太ヒッ

ト作『グラディウス2』よりも、デカキャラの動きがすさまじいんだから、まさに「恐るべし、関西パワー」！



▲こーんな大きなキャラも動いちゃう



▲『グラ2』のモアイと対決させたい!

### 総得票数

### 得票数

461

398

3079

221

1074

167

1259

149

304

131

1994

80

405

56

1818

53

844

37

600

27

457

26

79

25

58

24

816

20

98

19

1278

19

17

17

17

17

38

17

15

15



# Soft Sales Top 20

今、どんなソフトが売れてるの? このデータを見れば、  
人気ソフトの傾向がバッチリだぞ。『事情通』も参考せよ!

順位	先月の 順位	ソフト名	メーカー名	対応機種	値 段
1	5	イースⅡ	日本ファルコム	PC88SR、PC98、X1t、 FM77AV	7800円 (5D、3.5D)
2	1	ソーサリアン	日本ファルコム	PC88SR、PC98、X1t	9800円 (5D、3.5D)
3	14	パロディウス	コナミ	MSX	5800円(R)
4	2	スーパー大戦略	システムソフト	PC88SR、X1t	8000円(5D)
5	—	激突ペナントレース	コナミ	MSX <sub>2</sub>	5800円(R)
6	3	信長の野望・全国版	光 栄	PC88mkⅡ、PC98、X1、FM7/77 /AV、MZ2500、MSX <sub>2</sub>	9800円 (5D、3.5D、R)
7	—	アークス	ウルフチーム	PC88、PC98	7800円 (5D、3.5D)
8	—	めぞん一刻完結篇	マイクロキャビン	PC88SR、PC98	7800円 (5D、3.5D)
9	—	シルバーゴースト	呉ソフトウェア工房	PC88SR	7800円(5D)
10	12	今夜も朝までバフフルまあじゅん	デービーソフト	PC88、PC98、X1t	6800円 (5D、3.5D)
11	7	イース	日本ファルコム	PC88SR、PC98、X1/t、 FM7/77/AV、MSX <sub>2</sub>	7800円 (5D、3.5D)
12	8	ハイドライド3	T&Eソフト	PC88SR、MSX <sub>2</sub>	7800円 (5D、R)
13	4	源平討魔伝	電波新聞社	X68000	7800円(5D)
14	11	ロード・オブ・ウォーズ	システムソフト	PC98	8500円 (5D、3.5D)
15	12	三国志	光 栄	PC80SR、PC88、PC98、 X1、FM7/77/AV、MSX	12800~14800円 (5D、3.5D、R)
16	—	麻雀悟空	シャノアール	PC88、PC98、MSX <sub>2</sub>	6800円 (5D、R)
17	15	マンハッタン・レクイエム	リバーヒルソフト	PC88、PC98、X1、FM 7/77/AV、X68000	7800円 (5D、3.5D)
18	—	日本縦断セスナ・フライト	コムパック	PC98	9800円 (5D、3.5D)
19	9	プロ野球ファン	日本テレネット	PC88SR、PC98、X1t、 FM77AV、MSX <sub>2</sub>	8800円(5D、3.5D) 7800円(R)
20	—	コナミの新10倍楽しむカートリッジ	コナミ	MSX <sub>2</sub>	5800円(R)





# 最近のソフトの 動向を分析、キミも事情通になろう!

## RPG

『イースⅡ』と『ソーサリアン』が上位なのは、もう当然のこととして(?)、3位に『アークス』が登場したのが、今月の目新しいところだ。それも、返り咲き『イース』や、『ハイドライド3』という強豪を押しよけての3位なんだから、かなりのものだといわずばなるまい。うん、えらいっ!

『アークス』がウケている原因は、その「ビジュアル」と、そこに込められている「作者の思い入れ」。今までのコンピュータ RPG では満足できなかった作者が、「どんなゲームだったら満足できるのか?」と自問自答した結果、完成したもの——それが、『アークス』のシステムであり、ビジュアルであると思うのだけど、どうだろう?

1	イースⅡ
2	ソーサリアン
3	アークス

——EXP. もレベルもない『アークス』<sup>EX</sup> だけど、Sales ランキングでは得票と順位を上げ、みごとエンディングを見ることができるだろうか!?

## SLG

ランキング表だけ見ると、どうもSLG には一時期の勢いがなくなってきたんじゃないか? というような気がしてしまう。『スーパー大戦略』は、SLG の中ではあいかわらず1位なんだけど、全体で見ると、2ランクダウンの4位。『イースⅡ』と『パロディウス』に追いやられた格好だ。

でも、それはもちろん気のせい。某ショップ(客の年齢層が高め)で聞いたところ、「まだまだSLGはハケてますよ。SLGは息が長いから、トータルで見ると強いんです」との、力強い証言を得たほどだ。

3位の『シルバーゴースト』は、そんな「息の長いSLG」に新風を吹き込む、新作SLG。システムは『アート・

1	スーパー大戦略
2	信長の野望・全国版
3	シルバーゴースト

オブ・ウォー』のようなリアルタイム戦闘に、思考性、RPG 性を加えて大幅に発展させた、独自のもの。今までのSLGとはひと味もふた味も違う!

## ACT

今月も好調なのがACTジャンル。その筆頭が『パロディウス』だ。

『パロディウス』は、『グラディウス2』と同じシステム(プログラム・ルーチン)を利用したゲーム(見ればわかる)だから、開発にはさほど手間はいっていないはず——と、最初ワクワク事情通は思っていたのだけど、

先に進むにしたがって、この考えが間違っていることが判明した。

同システムの『グラディウス2』がヒットしたからこそ、それを超えるものを作らなければ売れない——そんな開発者の意気込みを、5面のデカキャラ「目玉のお姉さま」の、潤<sup>うる</sup>んだ瞳<sup>ひとみ</sup>の中に垣間<sup>かいま</sup>見た(ような気がした)のだ!

2位の『激ペナ』も、1位同様、コ

1	パロディウス
2	激突ペナントレース
3	源平討魔伝

ナミのゲーム。このゲームは、とにかくSCCを使った音響がものすごい。いいスピーカーをつなげば、そこはさながら野球場! ぜひお試しあれ。

## AVG

いよいよ発売になった『めぞん一刻 完結篇』が、初登場でAVGジャンル

1	めぞん一刻 完結篇
2	セイレーン
3	DOME

1位。前作の売れぐあいから推測すると、これかなり伸びるはず。やはり固定ファンがいると強いね。

## ETC.

「えっ? 3位に『ウーくんのソフト屋さん』だって? ——ああ、あの某

1	コナミの新10倍楽しむカートリッジ
2	上海
3	ウーくんのソフト屋さん

アスキーが出してる、某OS Xマガジンの……。なんでもいから、ETC.にはがんばってほしいね」

● ヤマギワソフトショップ ☎ 03-253-2111  
● 西武池袋  
コンピュータフォーラム ☎ 03-981-0111  
● LAOX  
コンピューターメディア ☎ 03-253-1341  
● 富士音響 ☎ 03-255-7846  
● COM ☎ 03-251-1523  
● SHINKO ☎ 03-255-0450  
● J&P八王子そごう店 ☎ 0426-26-4141

● J&P渋谷店 ☎ 03-496-4141  
● J&P町田店 ☎ 0427-23-1313  
● LAOX新宿店 ☎ 03-350-1241  
● カトー無線 ☎ 052-264-1534  
● パソコンショップシグマ ☎ 052-251-8334  
● コンピューター  
専門店テクノ ☎ 052-581-1241  
● ベスト電機  
マイコンコーナー ☎ 092-781-7131

● ユニード・ショップパーズ  
ダイエー福岡 ☎ 092-721-5411  
● カホ福岡店  
マイコンセンター ☎ 092-714-5155  
● 電巧堂チェン  
山形七日町本店 ☎ 0236-23-1055  
● FM・LAB Pic ☎ 0252-43-5135  
● ロケット千葉店 ☎ 0472-47-0050



# Soft House Today

『D&D®』の開発状況は?  
 安田均先生とシカゴに乗り込んだぞ!



## ソフトハウスミニマラソン

### いきなり次号を待てっ! ———— といってしまう

海外情報に強いコンプティークでは、世界中にはりめぐらした情報網から、6月にCESという日本でいうエレ・ショウのようなものがシカゴで開催されること、そこに世界中のパソコンのソフトハウスが出席すること、アメリカ版ファミコン (NES) のソフトも多数出展されることをキャッチした。

とくにパソコンのほうでは、いま『D&D®』の開発を急ぐSSIが出席するとあって、最強の取材陣を組織してシカゴに乗り込んだのだった。

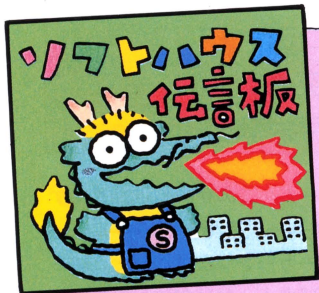
まず『ロードス島戦記』でおなじみの安田均先生。次号で先生の「パソコ

ン版『D&D®』はおもしろそう!」および「CES詳細レポート」が読めるから、次号のコンプティークも買ってね。もうひとりとは勝(松)記者。この子は勝ファミコンの7月8日発売号でNESのことをたっぷり報告するの。こっちは買ってね。で、もうひとりとは私・佐藤。私はもっぱら添乗員。夜は料理店を捜したり、ジャズのライブショーを見たり、昼はミシガン湖で泳いだり、記念撮影をしたり、みんなの楽しいシカゴ・ライフのために、大忙し!

と、この3人がシカゴに乗り込んだのよ。



▲ブース前で記念撮影。まん中が社長。8月には、ホント発売してよね



### アートディンク

7月9日に発売する『A列車で行こうII』の中には、新マップディスク申し込み券が入っていて、登録してくれたユーザーだけの特典があります。ゲームが終わってもまた新しいマップで遊ぶことができます。詳しくはゲームの中の説明をよく読んでね。

### アーテック

やっと『ディガン』が完成して、スタッフ一同ホッと胸をなでおろしています。もう旅を終えてしまった人もいるでしょうね。まだ買っていない人はぜひ! 豊富なBGMと美麗なグラフィックに彩られた、今までにない不思議な魅力のあるゲームをお楽しみください。

### アルシスソフトウェア

当社得意の3Dを駆使したスペースシューティングゲーム『スタークルーザー』、まずは88版からいよいよ発売です。カラー3Dでの町並みの風景は絶品!! これが3Dだと信じられますか?! もちろんおもしろさも追究してあります。SFファンにぜひお奨め!!

### ウィンキーソフト

MSX2用『あかんべドラゴン』はもう見てくれたかな。明るい、軽い、おもしろいの3拍子! 1人でプレイしても楽しめるけど、何人かでわいわい騒ぎながら遊べば楽しさ倍増。はっきりいって笑えまっせ(おっと、おもわず大阪弁)。どんと笑っておくんはなれ。

### ウルフチーム

好評のNEW-TYPE・RPG『ARCUS』の移植情報です。X1には初回プレス版のみ『YAKSA』のデモがついています。MSX2版は8月下旬、FM77AV専用版が9月下旬に発売予定です。新しい感覚のRPGの世界に入ってみませんか……?

### エニックス

エニックスでは、第1回エニックスコンピュータゲーム作家コンテストを開催中です。プログラマー、デザイナー、アーティストの3部門に分かれています。申し込み締切りは8月31日。詳しいことはお電話かお手紙でお問い合わせください。

### エレクトロニック・アーツ

先月に紹介した『バーズテール』のNEWバージョン、もう試しましたか? 来年早々には『バーズテールII』も日本で発売を計画中。今から『バーズテール』のキャラクターのレベルを上げておいてください。年末にはPC88用も発売を予定しています。お楽しみに。

### クエイザーソフト

こんにちは。新作『アッシュ』がついに完成しました。今回はポスターもつくるので、お店に行けばもらえるかもね。あと、ゲームを解いた方には、先着50名様にもプレゼントを用意しています。それじゃよろしくね!!

### クリスタルソフト

PC98ユーザーのみなさん、お待たせしました。『Mr.プロ野球』がもう少しで完成です。データは'88年度版で、メンバーは5月25日現在のものです。PC88ユーザーの方には'88年度版データ集が発売されます。楽しみにしてね!

### 呉ソフトウェア工房

ワァーイ、忙しいヨオ。『シルバー・ゴースト』応援してくれてありがとう。敵の数はどうあれ、味方の数が多いってのはつくるのがたいへんなんだよね。でもさらにシステムを強化して、新鮮なものができるようにがんばります。

### ゲームアーツ

アメリカからのカードゲーム『ソリテアロイヤル』、各機種発売になりました。知らず知らずの間に、はまっていてしまうおもしろさ! 年齢を問わず楽しめます。『ゼリアード』ヒントブックは通販のみです。使用機種名を明記のうえ600円分の切手を当社まで送ってね。



# NESだらけの会場で SSIが僕らを待っていた



## プレゼント

CES会場で、プレゼントをもらってきました。TENGENという会社のファミコン版『GAUNTLET』(もとはアタリのアーケードゲームだね)のTシャツ。会場で金髪のお姉さんが配っていたカンパジ各種。レーガンのそっくりさんとゴルバチョフのそっくりさんの写っているサイン入り写真。欲しい人は「どうせただでもらってきたんだろう○○よこせ」係までハガキで。○○のところに、希望の品を入れてください。なお当選者の発表は、発送をもってかえさせてもらいます。



▲Tシャツは10名様、カンパジは5名様、そっくりさん写真は1名様に。しょーもないもんじゃないでござんね

で、CESだけど、とんでもねー広さの会場の一角を占める「コンピュータ & ゲーム」のフロアは、NESの花ざかりで、日本人だらけの知りあいだらけ。

「アメリカじゃあ『トップガンが100万本売れたの』『へえー』とか『あれ、アメリカの『スーマリII』って『夢工場』じゃないの?』とか『ひえー、あの『マーブルマッドネス』のファミコン版みつけ!』とか、ね、わかるでしょ。なかなかSSIのブースにたどりつけないの。

で、SSIのブースにいくと、ジョエル社長とスティーブ副社長がぼくら取材班を迎えてくれた。ブースの前面にはファンタジーRPGの『Pool of Radiance』とアクション版の『Heroes of the Lance』が並んで陳列されていた。

やったね!

ところが、だ。まだ完成品でねーの。スティーブさんが5月に日本に来たときには「CESまでは作っとくからね」っていったのに。でも安田先生は途中バージョンでけっこう楽しそうに遊んでた。だからね、次号の報告を待て!



▲『Pool of...』の1画面。本邦初公開のコボルド



▲『Heroes...』の1画面。キャラは原作どおり!

## 光栄

斬られたときには思わず叫ばずにはいられないくらい熱中してしまう攻撃モード、今までのパソコンゲームには見られなかった迫力とリアリティだ! 話題のREKOE ITION-GAME『維新の嵐』は君たちに新しい感動と体験と、男たちの生きざまを伝えるぞ!

## 工画堂スタジオ

待望の新作『原宿アフタダーク』がいよいよ発売になる。初のAVGとあってかなりの力作。推理小説の好きな方、本格派AVGの好きな方、シナリオ重視の方、超お奨め! 操作に使うシステムノートが、かっちょいい。こんなのがついてくるなんてスゲーと思う。

## コスモス・コンピューター

好評発売中の『億万長者』は、もう遊んでいたいたでしょうか? 一度チャレンジしてみれば、経済の多様な構造と投資の奥深さに、きっと驚くことと思います。SFファンの方には、好みの兵器群で宇宙に乗り出すSLG+RPGの『ウォーニング』で決まりですね!

## コナミ

サイバーバンクアドベンチャーゲーム『スナッチャー』が、いよいよ8月19日発売決定! MSXディスク3枚組+専用サウンドカードトリッジという、なんともはや、超スグレモノアドベンチャーゲームだ。そのうえ、PC88も同時発売とすると、これまた最高ダゼ!

## ザイン・ソフト

こんにちは! ザイン・ソフトです。日増しに暑くなっている今日この頃ですが、みなさん聞いてください! あの『トリートン』の『2』が9月頃発売予定となりました! 次々と出ている新作の中でも、ぜひ注目していただきたいですね。みなさんよろしく!

## ジー・エー・エム

『春眠暁を覚えず』の春が過ぎたと思ったらこの暑さ! まったく暑いこと暑いこと。開発スタッフもグロッキー寸前のところを、クーラー全開の、ほか弁アニメーター一食!(注:異常な早食いのことらしい)で過ごしている毎日です。『太平洋の嵐DX』をよろしく!!

## システム・サコム

沈黙を破って『幽霊君』(MSX2)ついに登場! かわいいキャラクターに、気のきいたBGM、そして、なんといってもユニークなキャラクターの動きが、ゲーマーの脳に、ねぎと豆腐を入れて“みぞ汁”にしちゃうヨーン。期待して待っててね!!

## システムソフト

NEWS:『大戦略IIデータコレクション』に続いて、『スーパー大戦略マップコレクション』を現在制作中です。『スーパー大戦略』ユーザーの方はお楽しみに。TOPICS:今はやっているカードゲームは『FREE PARKING』軽いところがイイです。

## ジャスト

MSX2をお持ちの皆さま、いよいよ美奈子に会えますよ〜。88版と同等以上のグラフィックと88版にはなかった♡シーンもいっぱい加わり、しかもコマンド選択になったので、進行もスムーズになりました。蒸し暑い夜も、美奈子といっしょにね♡

## シンキングラビット

『ジャック/ラスベガス殺人事件』は、この夏いちばんのお奨め。早解き競争はあるし、安心低価格だし、ジョーカーコマンド初登場だし、もう買うっきゃない! さあ、みんなでタケルに走っていこう。MSX2ユーザーは、『ザ・マン・アイ・ラブ』をお忘れなく!

## スキャップトラスト

『ベトナム1968』は7月上旬発売。ヘックスなしのシミュレーションゲーム、98バージョンより発売します。MSX2も移植中で9月15日発売予定。ヘックスを使わずにシミュレートしたゲームはこの作品が初めてだと思います。7月以降の嵐に注意!

## スタークラフト

やはり夏は海。どこまでもぬける青い空、キラキラと照りつける太陽、真っ白な珊瑚礁の砂浜、微風にそよぐ椰子の木。なんという幸せ。やはり秋はRPG。流し台に積まれた食器、あふれるゴミ、パソコンの中のダンジョン、迫りくるスケルトン。ああ、この至福!!



# ソフトエクスプレス最前線!

## 超新作ソフトの発売情報・一挙公開

「ソフトハウス伝言板」に載っている各ソフトハウスから、新作・移植ソフトの最新情報をお伝えします。(なお、この情報は6月8日現在のもので、変更することもあるから注意!)



### 新作ソフト



#### カオス・エンジェルス

PC8801SR・¥7800  
●アスキー 7月上旬



#### ガデュリン・ディガン魔石

PC98VM(640K)・¥10000  
●アーテック 7月上旬



#### スタークルーザー

PC8801SR, X11・¥7800  
●アルシスソフトウェア 7月上旬



#### あかんべドラゴン

MSX2・¥6800  
●ウィンキーソフト 6月下旬



#### アンジェラス

PC8801SR・¥8200  
●エニックス 7月上旬



#### ASHE (アッシュ)

PC8801SR・¥7800  
●クエイザーソフト 6/9



#### 私鉄沿線殺人事件

PC8801SR・¥8800  
●クレスト 7月下旬



#### 維新の嵐

PC98・¥9800  
●光栄 6/8、6/10



#### スナッチャー

MSX2・¥9800, PC8801・¥8800  
●コナミ 11月下旬



#### ハイデッカー

PC8801SR, PC9801, X1・¥7800  
●ザイン・ソフト 6/30



#### ヨトウーン

MSX2・¥7800  
●ザイン・ソフト 6/15



#### クルージュ

PC88SR, PC9801・¥8800  
●ザイン・ソフト 7/9、7月末(98)



#### トリートン2

PC8801SR・¥8800  
●ザイン・ソフト 9月頃



#### 太平洋の嵐DX

PC9801, PC88VA・¥14800  
●ジー・エー・エム 7月末～8月上旬



#### 太平洋の嵐パワーアップキット

PC9801, PC88VA・¥5800  
●ジー・エー・エム 7月末～8月上旬



#### ソフトでハードな物語

X68000・¥7800  
●システム・サコム 7月末



#### コスモスハウス (仮題)

PC8801SR・¥8800  
●ジャスト 7月中旬



#### ジャック・ラスベガス連続殺人

PC8801SR・¥5000  
●シンキング・ラビット 7/21



#### ベトナム1968

PC9801・¥9800  
●スキャットラスト 7月上旬



#### スターシップランデブー

PC88SR, MSX2・¥7800  
●スキャットラスト 7/20



#### ファンタジーⅢ

PC98, PC88, SR/VA, X1, FM77AV・¥9800  
●スタークラフト 6/10(98/88), 6/24(VA)7/1



#### 怨霊戦記

PC88SR, MSX2(D)・¥8800  
●ソフトスタジオWING 7/31(88), 8/31



#### サイオブレッド

PC8801SR, MSX2・価格未定  
●T&Eソフト 発売日未定



#### サンダーフォースⅡ

X68000・価格未定  
●テクノソフト 発売日未定



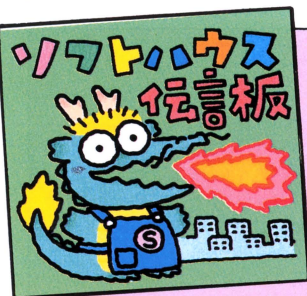
#### 第4のユニット2

PC88SR, FM77, X1・¥7600  
●データウエスト 7/8



#### マグナム危機一髪エンパイアシティ1931

MSX・¥5800  
●東芝EMI 7/24



### ソフトスタジオWING

霊界通信その2・『怨霊戦記』の音楽を作曲していた時のことです。裏の墓場から、なんとも不気味な「霊」の歌声が聞こえてきました。そのメロディ+音色をゲームに入れる予定です。ゲーム界始まって以来の「霊」が作曲した音楽入りのゲームになりそうです……。

### チャンピオンソフト

ふっふっふ、今までのソフトとはひと味違うぜってな感じのアドベンチャー『ちょっと名探偵』、もうプレイしてくれた? かわいい美少女ちゃんに振り回されっぱなしの毎日を送ってらっしゃる方も多いと思いますが、88、MSX2、X1の方はもう少し待ってね♡

### T&Eソフト

そろそろT&E開発スタッフが、皆さんといっしょになって遊びまくるスーパーイベント『ATTA CK』の季節となりました。会場はF1グランプリで有名な鈴鹿サーキットでござす。サーキットカート大会、新作発表会など8月20日の鈴鹿は完全燃焼するぜい!!

### テクノソフト

楽しくもつらかった『ヘルツォーク』の連続徹夜もさめやらぬまま、またまた徹夜の連続記録を更新せざるをえないNEW GAMEが発売となる。その名も『サンダーフォースII』! グリグリ8方向3重スクロールや、その他もろもろ、とにかくスゴイ!!

### データウエスト

『第4のユニット2』、この記事を読んでいる頃には、発売されているんじゃないかな? 気合いの入れたが段違い平行棒のストーリーに、頭を爆発させてしまうことまちがいナシ! トラップに次ぐトラップ、前作を越えたシナリオ、どれをとってもお買い得の筆頭!

### デービーソフト

なかなか好評だった『パワフルまあじやんギャルコンテスト』は、6月30日をもって締切らせていただきました。たくさんのご応募、ありがとうございました。ただいまこちらでは、集計作業が進行中。誰が1位になるか、担当CGたちはビクビクしています。さて……?

### 東芝EMI

おかげさまで『ZOIDS~中央大陸の戦い』は絶好調!! 引き続きよろしく。7月24日にはファミコン版がU.S.A.で大人気の『マグナム危機一髪』がMSX版で登場! ハードボイルド・タッチのショットティングゲームをたっぷり堪能してください。

### 日本テレネット

さあ、いよいよ皆さんご期待のARPG新作『XZR-エグザイル』PC88版が、発売間近になってきました。もれなくCDプレゼントも行います。発売日より2週間以内に応募券をお送りください。発売日を確認のうえ、締切りに遅れないように注意してね。

### 日本ファルコム

今月、ファルコムはとてもうれしい! なんといってもコンプティークのTOP20で3位まで独占! 『イースII』も、88版とはひと味違った77AV版、MSX2版が発売となり、ますますファルコム中毒が広がっていくことはまちがいなし(!?)

### BASHO HOUSE

遅れに遅れた、MSX2版『テストメント』7月中に発売予定です(本当にだいじょうぶだろーな)。ディスク2枚組で、面数も増え、いろんなしなかけを盛り込んだので注目してやってください。ところで待望の『エメラルド・ドラゴン』はいつ出るんでしょうかねー。

### バック・イン・ビデオ

前回ご案内しました『魔獣戦記ガーディアン』、発売日決定。PC8801シリーズは7月21日発売、PC9801シリーズは8月21日発売です。バック・イン・ビデオ初の本格的RPG。製作に1年あまりを費しただけに中味の濃い仕上がりでキミの期待を裏切りません!





**XZR-EGZAILER 破壊の偶像**  
PC88SR, PC98, X11, MSX2・¥8800  
●日本テレネット 7~8月



**エメラルド・ドラゴン**  
PC88, MSX2・価格未定  
●BASHO HOUSE 発売日未定



**ザ・ゴルフ**  
MSX2・価格未定  
●バック・イン・ビデオ 9/21



**クレイズ**  
PC8801SR・¥7800  
●ハートソフト 6/24



**ハイパーニア**  
PC8801SR・¥8800  
●ハートソフト 発売日未定



**ラストハルマゲドン**  
PC8801SR・¥7800  
●ブレイングレイ 7/16



**ザ スキーム**  
PC88SR・¥7800  
●ボーステック 8月上旬



**きまぐれオレンジ☆ロード**  
PC88SR, PC98・¥7800  
●マイクロキャビン 9月頃



**琥珀色の遺言**  
PC9801・¥9800  
●リバーヒルソフト 7月上旬

## 移植ソフト



**A列車で行こうⅡ**  
X68000・¥12800  
●アートディンク 9/10予定



**アートテック**  
MSX2・¥5800  
●アートディンク 9月頃



**ガデュリン・ディガンの魔石**  
PC88SR, MSX2 (D)・価格未定  
●アートテック 今秋予定



**スタークルーザー**  
X68000, PC98・¥7800  
●アルシスソフトウェア 今秋予定



**天地を喰らう**  
X1・¥6800  
●ウィンキーソフト 6月中旬



**アークス** ¥9800  
X11・¥9800, MSX2・¥8800, FM77AV・  
●ウルフチーム 7月中旬、8月下旬、9月下旬



**Mr. プロ野球**  
PC98 (V)・¥9800  
●クリスタルソフト 7月下旬



**デリンジャー**  
MSX2 (D)・¥8800  
●クレスト 7月中旬



**シルバー・ゴースト**  
PC98・¥7800  
●呉ソフトウェア工房 発売日未定



**蒼き狼と白き牡鹿・ジギスカン**  
MSX (2.4メガR)・¥9800, 12300  
●光栄 7月中旬



**原宿AFTeR DARK**  
PC8801SR・¥8800  
●工画堂スタジオ 発売日未定



**アルギースの翼**  
MSX2 (R, D)・¥7800  
●工画堂スタジオ 発売日未定



**ハーレッシュ**  
X1・¥7800  
●ザイン・ソフト 6/15



**太平洋の嵐DX**  
X68000・¥14800 (予価)  
●ジー・エー・エム 今秋予定



**番外Ⅱ・天使たちの午後Ⅱ**  
MSX2・¥7800  
●ジャスト 7月上旬



**クリムゾン**  
MSX2 (R, D)・¥7200 (R), ¥6800 (D)  
●スクイットラスト 7/22 (R), 8月上旬



**波動の標的** ¥9800  
FM77/AV, MSX2 (D)・漢字ROM不要・  
●ソフトスタジオ WING 6/16 (FM), 6/31



**ハイドライド3**  
X1, PC98V・¥7800  
●T & Eソフト 7~8月



**ヘルソーク**  
PC98, X1・¥6800  
●テクノソフト 6/11



**T.D.F.**  
MSX2・¥6800  
●データウエスト 7/8



**イースⅡ**  
PC98, X11, FM77AV, MSX2・¥7800  
●日本ファルコム 6/24, 7/8 (FM), 7/15



**クレイズ** (MSX2)  
X11・¥7800  
●ハートソフト 7/8



**ハイパーニア**  
MSX2 (D)・価格未定  
●ハートソフト 発売日未定



**ミュール**  
X1・¥7800  
●BPS 7月中旬



**ラストハルマゲドン** ¥9800  
PC9801, X1, MSX2・¥7800, X68000  
●ブレイングレイ 8~9月頃



**めぞん一刻完結篇**  
X1・¥7800  
●マイクロキャビン 7/9



**麻雀狂時代 special I**  
PC98, FM77 AV・価格未定  
●マイクロキャビン 8月頃



**殺意の接吻**  
MSX2・¥6800  
●リバーヒルソフト 6/30

## ハートソフト

以前、この欄で『ハイパーニア』が発売されたと誤報したのは私です。私はアホの安田と申します。すべては私の責任です。どうもすみません。でも今度こそ本当です。88版の『ハイパーニア』が発売されずで（というつつ、狼と少年の話の思い出した私……）。

## ビー・ピー・エス

このコーナーの原稿に追いつめられた担当Nは、X1のユーザーにHOTTな情報を聞かれました。「ミュール」のX1が7月15日に発売されます。ジョイスティック対応なので、とってもプレイしやすいのです。くわしくはBPSまでTELをちょうだいね！

## マイクロキャビン

『めぞん一刻完結篇』が発売されました。私は1週間デバックで徹夜をしました。そこで感じたことをひとつ。このゲームはやればやるだけ楽しめます。早解きをして楽しむのはないですよ。一度終わった人も、もう一度プレイすると新しい発見がきっとあります。

## ハミングバードソフト

先日、社内ボーリング大会を行いました。寝不足気味のディープダンジョンIIIチーム、ルールを知らないアグニの石チーム、そして二日酔いのロードス島チームと、さんざん試合でした。そんな中でみごと優勝をさらったのは、ラブラスの魔チーム草壁健一郎でした。

## ブラザー工業タケル事務局

もう知っている人も多いと思うけれど、タケル事務局の住所が変わったのだ。今、部屋の中はどこに何があるかわからないくらいにゴチャゴチャ!! こんな状態なのでマニュアルの送付とかが少し遅れちゃうかもしれないけれど、ちょっとの間ごめんしてください。

## マイクロネット

ちつわア、今グラフィックツールを作ってるんですけど、チーフのP.小林君はヒドイ！ 作業は分担してやらずだったのに、けっきょくペイントもスプレーもセーブロードも、とにかくたっくん私におしつけるんですよ！

……shi

## PSK

『ザ・病院』から手伝ってるテラダです。新作はメインでやらされてます。早く作るように言われてるけど、新社屋が傾くような作品をつくって、クビになってから青森へ帰りますので、みなさん応援してください。新しいPSKに明日はない!! (一生帰さんぞ……社長)

## ブレイングレイ

ソフトハウス同士って、けっこう仲が良いのだ。よく飲みにいったりもする。先日、某ソフトハウスに「もっと他のソフトハウスと仲よくするにはどうすればいい？」と聞いたら、「売れるゲームは作らないことだよ」といわれた。人となつてあうのってムズかしい。

## マイコンハウスSPS

『沙羅曼陀』『FULL THROTTLE』『熱血高校ドッジボール部』とSPSではX68000版移植開発中ソフトが盛りだくさん。そうそう、『ザ・リターン・オブ・イシター』X68000版も発売間近です。今から財布のひもをしっかりとめておいて、発売を期待してよね!!

## ビクター音楽産業

華々しいスポットライトを浴びるアイドルたち。このスポットライトに隠されたギョウカイ人だけが知っている裏の世界を、ゲームとしてあばいた『ディレクター物語』は、レコード界で数々のヒット曲を出してきた、あのマッチョ吉岡のプロデュース作品だ。

## ボーステック

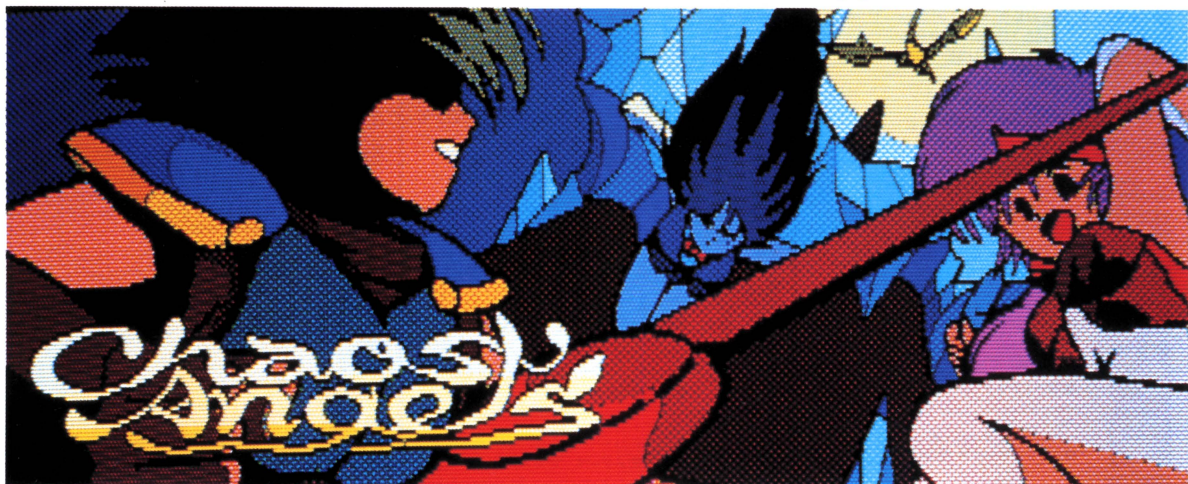
ハイ、読者の皆さんこんにちは。今月はこの夏必見の新作ソフトのお知らせ。まずタイトルは『ザ・スキーム』なかなかカッコイイでしょ？ そして内容は6月号でも言ったとおりバリバリアクションゲームなのだ。スペース不足なのでもっと詳しいことが書けないよ。

## リバーヒルソフト

リバーヒルソフトが贈るアドベンチャーミステリーの新作〈1920シリーズ〉、『琥珀色の遺言』がついに登場。98版からの発売で価格は9800円。琥珀館と呼ばれる西洋館を舞台に、探偵・藤堂龍之介が怪事件に挑む。6穴システムバイナリー式「探偵手帳」付き。



# 色と欲を求め、(スケベな)冒険者は塔をめざす!



その昔、この国の北に、栄華をきわめた王国があったという。しかし、現在そのあたりには、ただ広大な砂漠がひろがるばかりだ。

ある日あなたは、酒場で老人から、砂漠にある「ウロボロスの塔」という不思議な塔の話を聞く。そして、あなたの冒険が始まった!

## カオスエンジェルス

PC8801SRシリーズ 5D 7800円

アスキー ☎03-486-8080

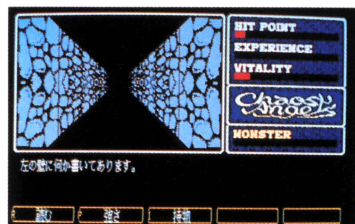


長い砂漠の旅の末、あなたはついに「ウロボロスの塔」を発見した。月の光が真上からそそぐ時間にだけ姿を現す、魔法の塔だ。「この塔を征服した者には、すべての色と欲がかなえられるのじゃ」…あの老人

の言葉が、頭の中に響く。あなたは、期待と不安で胸をいっぱいしながら、塔の中に踏み込んだ。壮大な時の魔術への旅立ちだ…

と、まあ、こんな調子でゲームは始まる。なかなか正統派のファンタジーRPGって感じだね。それにしても、「すべての色と欲が手に入る」とは、いったいどういうことだろう。なんだかムフフの予感だよん♡

…なーんて考えながら歩いていると、いきなりモンスターに出くわした。お



▲塔の中は3D迷路。右側にHPとバイタリティが表示される。コマンドは選択式だ

っと、コイツは大きそりだぜ。でも、とってもカワイイ大きそりだ。なんたって、女の子の姿をしているんだもんね。

## 塔の中で待ちうけるかわいいモンスターたち

かわいくってセクシーで、おっかないモンスターたち。甘く見てると、手ひどくやられるぞ。でも見事に倒せば(そしてキミにバイタリティが残ってれば)、色っぽい姿を見せてくれる♡

大こうもり



▲すばしっこくて、最初のうちはけっこう苦勞する敵だ

大きそり



▲はつきりいつていいカモだぜ



女の子



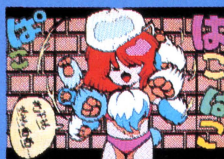
▲戦闘の途中でオオカミに変身

魔法使い



▲遠くから魔法で攻撃してくるんだぜ

小さな女の子

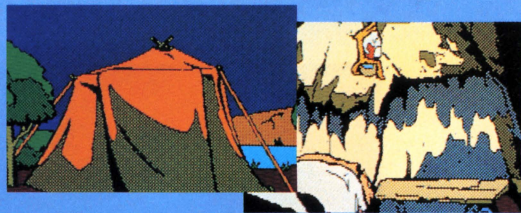


▼ロリータ風の美少女が、凶暴な熊に変身。ナメたらあかん





## ベーステントから…



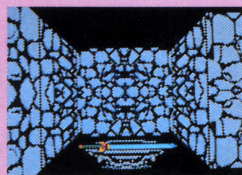
▲ベーステントは、眠ってHPを回復したり、セーブやロードをする場所だ。塔のすぐ前にあるから、なにかと便利だね

## ウロボロスの塔へ

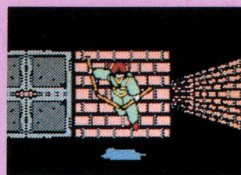


▲月のかたちによって、空の色がさまざまに変わる。美しいぞ

## 1F



## 2F



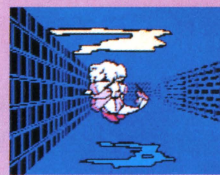
▲塔の1階から、上へ上へと登っていく。階ごとに違ったムードが漂ってて、ドキドキしちゃう。

## 3F



水の中なんて場所もあって、ここは息ができなくて苦しいのだ。なんとか空気を手に入れなきゃ…

## 水中



そう。この塔のモンスターたちは、なぜかみんな、女の子の姿なのだ。コレは楽しい。どーせ戦うんなら、気味の悪いガイコツ面やブサイクなオークなんかより、女の子のほうがいいに決まってる。しかも!! 戦いのあと、キミにバイタリティが残っていれば、倒した女の子とHなこともできちゃうのだ! 相手が特殊な能力の使い手なら、Hをすると、その能力が手に入るぞ。こんなオイシイ話があっていいんだろーか。

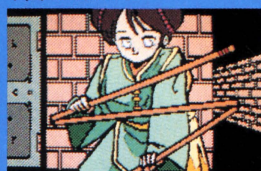
とはいっても、モンスターたちはけっこう手ごわい。それに、どうやらこの塔には深い謎が隠されているらしい。壁に書かれた落書がヒントになるのかもしれないが、それにしても解き明かすのは難しそうだぜ。そして、複雑に入りくんだ3D迷路。Hなお楽しみだけでなく、謎解きのほうも、なかなかやりがいがありそうだ。適度なユーモアとお色気。しっかりしたストーリー。全体的によくできたゲームだよ。

さて、キミは素敵な美人モンスターたちを倒し(かつHを楽しみ)、「ウロボロスの塔」の謎を解き明かせるだろう。か。ぜひぜひ、トライしてみたいのである。健闘を祈るぜ!

## ワンポイントチェック

ちょっと見はHソフトみたいだけど、システム・謎解きはしっかりしてる好ソフト。グラフィック、音楽、スピードもグッド。

## 中国風の女の子



▲中国風のBGMとともに出現。途中で虎に変身するけど倒したら女の子に戻るよ

## ハービー



▲不思議な歌声攻撃に要注意。耳をふさいじゃおう



## ドリアード



▲大木とともに現れ、緑色の髪の毛を持つ。つまり木の妖精

## マーメイド



▲水中で息をするコツは、こいつに学べ

## クラーケン



▲メガネ(?)をかけた理知的な女の子。水中面でも出てくるぞ!!

## クラブジャイアント



▲なかなか精かんな感じの容姿を持つ。こいつはカラも固いし攻撃力もあるぞ

## バブリースライム



▲泡の中で分裂して、複数攻撃をかけるぞ



# 誌上ライブ、小説、そしてパソコンゲームへ

## ロードス島戦記

Record of Lodoss War

灰色の魔女



▲おなじみのスタッフがゲームデザインを担当

### ロードス島戦記

PC9801シリーズ { 5D 3.5D } 9800円  
ハミングバードソフト ☎06-315-8255



どもも、「ロードス島戦記」のDMこと、ダンジョンマスターでございます。今月号の付録(ロードス島戦記SPECIAL)、ご満足いただけましたでしょうか!?

さて、パソコン版『ロードス島戦記』の話であります。本誌4月号で、「スcoop!! ロードス島戦記がパソコンゲームになる!!」と、やたら「!!」がめだつ独占突発情報を流し、最後に、「来月号以降の続報を待て!」といきったのはいいけれど、来月号どころか、その後3カ月間にわたりなんの情報も流れなかったのは、ご存じのとおり。はてさて、パソコン版『ロードス』は、かの『××××××××』(とくに名を秘す)のように未完の大作になったのか、はたまた悲劇のリーダーオルソンのようにお星様になったのか、

いえいえ、そーではありませぬ。『ロードス』は発売されます。発売元のハミングさんも、「7月下旬か……、8月上旬……、いやいや何かあるとヤバイから、よし! 近日発売とゆーことにしといてください」と、頼もしい発言(?)なので……、とにかく出ますってば!!

えー、このゲームはいうまでもなくファンタジーRPGです。奇をてらわず、邪道に走らず、ごくオーソドックスな(テーブルトーク型RPGのニオイを持つ)ゲームです。とくに注目してほしいのは「魔法」なにせ「スペルコレクション」の著者であるグループSNEがゲームデザインを担当したので、半端なもんじゃござんせん。種類は約70種、内容も、うるさ型のマニアをも満足させるものです。

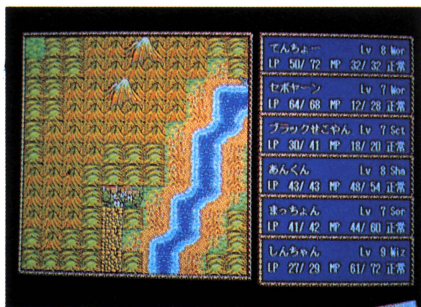
さらに、ふんだんに盛りこまれたビジュアルシーンが、これまたスゴイ。すべてのシーンを、出淵裕氏が監修し、さらにオリジナルカットも用意されて

いる——といえば、これ以上説明しなくてもわかりますよね。ヴァリス王の宮廷、迷宮のミノタウロス、そして大いなる英雄戦争でのファーンとベルドの一騎討ち……などなど、ロードス島第1部の名場面がつぎつぎとパソコンの画面上に現れる……。ウフウフウフ、うれしくなっちゃいます。

4月号でもふれたように、ゲーム中に、パーンやディードリットなどおなじみのキャラがNPCとして登場します。そして、彼らを自分のパーティに入れることもできます。よーするにいままでは読みだけだった『ロードス島戦記』の世界に、あなたも参加できるのです。ムフムフムフ、期待してね!

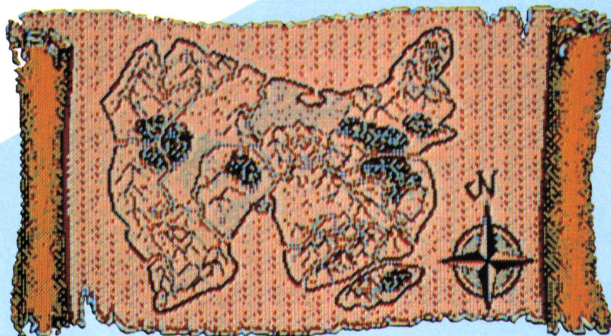
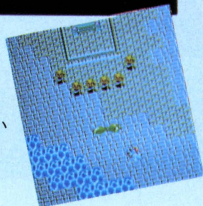
### ワンポイントチェック

いわゆるマルチ・エンディング方式がとられているので、プレイヤーの行動しだいで何種類もの楽しみかたができるのだ。



▲メイン画面。いまは、野外シーンだが、ダンジョンもある

▶敵との遭遇。いよいよ戦闘だ!



◀ウォリアー、スカウトなどの、マイキャラのごく一部

▲さあキミも、このロードス島で、若い力を試してみないか? なんてね。リプレイや小説には出てこない場所も登場するゾ



# N・Yの街をルパンが走る!



ルパン三世というアニメからはじつに多くのパソコンゲームが生まれた。今回、発売されたのはその名も『バビロンの黄金伝説』だ。



『バビロンの黄金伝説』は横スクロールのアクションだ。

このゲームではルパン三世の武器はフーセンガムだ。第1段階でガムをふくらまし、第2段階でそれを飛ばす。これで敵を倒すわけだ。このフーセンガムには4つの種類がある。最初から持っているノーマルなもの。そして、威力をアップした強化タイプ、直線上に並ぶ敵すべてを倒す貫通タイプ、地形にそって進むトレース・タイプだ。

ルパンの行く手をさえぎるのはヒットマンやシャドウコマンドなどの人間型だけではなく、スカイジェリーなど

## ボーナスステージはおなじみ五右エ門



▲五右エ門面では、上から落ちてくる敵を切りまくれ!

## 次元



▲次元面はシューティングで決まり。不安定な足場が不安だなあ!

変なカッコをした敵も登場してくる。足を踏みはずしたりヘル・ローダーなどに触れると地獄面に落とされる。地獄面では左右から炎がよってきてHP

## 先着特典ポスターだ!



▲このゲームの元になった映画のキャラを使ったこのポスターは、買った人先着3000名のみのプレゼントだぞ! ただし、ルパンのチラシを置いてあるお店のみ

を奪うが、炎を破壊していれば脱出できるぞ。あるポイントをかせばボーナス面。次元と五右エ門にはここでお目にかかれぬのがさみしいなあ。

## ワンポイントチェック

なかなかタイミングがシビアなゲーム。指先と、カンと、ノリの勝負だ!

## ルパンがかけぬける全7ステージ!

### ステージ3



▲地下のために通路が狭く、敵をかわしにくくなっている

### ステージ6



▲ニューヨークの船の上。落ちたら、もちろん地獄面行きだ

### ステージ1



▲始まりだけにそう難しくはないはず。ハイドが最初から登場

### ステージ4



▲神殿の内部は、複雑で動きがとりにくい。あちこちにヒツギが

### ステージ7



▲夜のニューヨーク。急がないと足場が消えていく!

### ステージ2



▲早くもキャラがゴチャゴチャ登場し始めるヘル・ローダーに注意

### ステージ5



▲宇宙的な感じのする面。トレース・タイプがないとつらい

そして、この階段の先に待ち受けるのは…?





# あめづりん・ウィンが・ふたたび大活躍！

前回のストーリーで、死の商人「WWWF」の陰謀と戦う決意をしたブロン・ウィン。さて、今回の使命とは…？



## 第4のユニット 2

PC9801シリーズ } 5D } 7600円  
PC8801SRシリーズ } 3.5D }  
MSX2+ FM77/AV }  
X1シリーズ }

データウエスト ☎06-968-1236



今年の1月号で紹介したAVG『第4のユニット』の続編が登場した。前回のゲームは、記憶を失った少女が自分の正体を知るために冒険する…という内容だったよね。彼女の名前はブロン・ウィン。死の商人WWWFの恐るべき秘密兵器として開発された彼女だけど、みずからの意思でWWWFを裏切り、平和のために戦う決意をしたんだ。前作を解いた人

## 強敵ダルジィ、登場!!



▶これが戦闘シーン。さて、どの技で戦う？

◀おおっ、敵ながらかつこいダルジィなのだ！

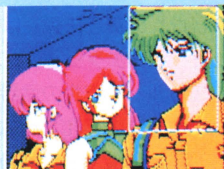


◀平和な日々を送っていたブロン・ウィンだが…

いぜ、ブロン・ウィン



▶あちゃ、捕まっちゃったのか？ そりゃない



◀今回の仲間はずえと溝沢。3人でWWWFと戦うんだ！

なら、このへんの事情はよく知ってるだろうと思う。

さて今回は、そのブロン・ウィンがWWWFの新しい陰謀を探るため、再び行動を開始するところから始まるんだ。今回のWWWFの陰謀とは、どうやらサイボーグに関するものらしい。ここのところ、たて続けに起こっている奇妙な「政府要人の誘拐事件」とも関連しているみたいなんだな。なんとにしても、WWWFの陰謀を阻止しなくっちゃ！ 新たな闘志を燃やすブロン・ウィン。ところが、そんな彼女の前にいきなり強敵が出現した。ダルジィという名の、とてつもなく強い美少女だ。ブロン・ウィンと同じWWWFに開発された生体兵器なんだけど、これが強いなの。おまけにブロン・ウィンのサイコ・パワーを遮断する新兵器なんかを従えちゃっているもんだから、

とてもじゃないがマトモに勝てる相手じゃなさそう。ブロン・ウィン危うし！ さて、キミのブロン・ウィンはWWWFに勝てるかな？

## ワンポイントチェック

髪の毛も長くなって再び登場したブロン・ウィン。操作方法は前作と同じなのでラクに楽しめる。

## 敵基地に潜入してWWWFの陰謀を阻止するのだ！



◀なにやら重要なアイテムが手に入りそうな倉庫



◀士官の個室のコンピュータで機密情報入手せよ！



◀この部屋に入るのは、ちょっとやっかいだぞ…



◀敵の兵士をうまく倒して、アイテムを手に入らし



◀狭いトイレの個室で、ギヤグヤしてる場合かって



◀おっと、こいつは敵か？ ますいところで会ったぞ！



# さあ、みんなでアカンベしてみよう！



『あかんべドラゴン』の“売り”は何といってもかわいいうキャラクターときれいな背景だね。もう顔はゆるみっぱなしさ！

**あかんべドラゴン**

MSX2 3.5D 6800円  
ウインキーソフト ☎06-388-8177

1面クリア。みごと5面を勝ちぬけば、あかドラ軍の勝利が決まる。

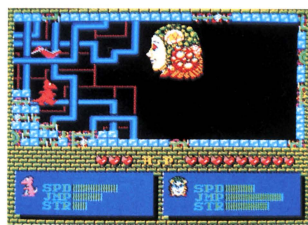
ゲームはストラテジック・モードから始まる。画面は将棋やチェスのようにマス目に区切られていて、マス目ひとつひとつが草原、森、池、山などの意味を持つ。各キャラはそれぞれ動ける範囲が決っていて、敵キャラと出会ったらバトルの開始だ。バトルはアクションモードで繰り広げられる。

各キャラクターはHP、スピード、ジャンプ力、パワーの違いによって性格づけされているから、バトルを行うマス目の地形によって戦いに有利、不

火を吹くドラゴンがいるんだから、あかんべするドラゴンがいたっていいじゃないか！ といった人があるかどうかは知らないが、『あかんべドラゴン』はボード(盤)ゲームとアクションゲームをミックスしたストラテジック・アクションゲーム。あかんべドラゴンを大将とする自軍をうまく動かして、敵の大將を倒せば



◀山でのバトルシーン。相手のマンモス？は手こわそう



◀これが敵の大將 スピードだけなら負けないけれど...




◀シーン1は草原。見晴しのいいところが多い



◀シーン2は熱帯地方？ヤシの木がはえている



◀シーン3は砂漠。ここにある湖は広くて深いぞ



◀シーン4は氷の世界。あかんべドラゴンも寒そう？





利が出てくる。早くキャラの特徴をつかんでバトルを有利に進めよう。

血なまぐさいゲームの多い中、この『あかんべドラゴン』は家族そろって和気あいあいと楽しめる、ちょっとコミカルなほのぼののゲームだ。

## ワンポイントチェック

かわいい顔してこれがけっこう難しい。うまく敵のボスを倒すには戦略的な頭も必要だね。

## かわいい恐竜たちの、バトルシーンのユニークな変化

<p><b>あかんべドラゴン</b></p>  <p>あかんべドラゴンの勇姿。お世辞にもしまりのある姿とは言えないね！</p>	<p><b>しらんべサラマンダラ</b></p>  <p>ただたんに口を開けてるだけに見えるけど、意外とリリシかったりする横顔だ。</p>	<p><b>ノッシー</b></p>  <p>ガメラ(?)になって、ボクこれから戦うんだもんね、といいたげな勇ましい姿だ</p>
<p><b>なんだべザウルス</b></p>  <p>エイトマンのランニング姿っぽくて、いかにも走るのだけは速そうだね。</p>	<p><b>そうだべステゴドン</b></p>  <p>どうだい？ オイラ飛ぶのが商売でい！ てことで、なつかしのレインボー戦隊ロビン</p>	<p><b>やっちゃんトリケラトプス</b></p>  <p>逆らうと、オレのピストルが火を吹くぜ！ ネクタイの似合う恐竜もめずらしい。</p>



## 6人の勇者たち



## ひとりの若者の成長を キミは目撃する……

**アークス**

PC9801シリーズ } 5D } 7,800円  
PC9801SRシリーズ } 3.5D }

ウルフ・チーム ☎03-269-8650



キミは“ドラマチックRPG”という言葉聞いたことがあるかな？それが『アークス』の基本コンセプトだ。本来、RPGの楽しみは自分がドラマの主人公になれることだね。そんな楽しみを再現しようと、ウルフ・チームがガンバった結果がこの『アークス』なのだ。

物語は、ジェダという若者が旅に出ることから始まる。彼は旅先で5人の仲間と出会った。だが、運命はジェダを思いもよらぬ謎へと導く。なんと、このアルカサスの国が滅びかけているらしいのだ。黄金の竜が王に告げた予言に隠された謎をめぐって、ジェダと仲間たちは出発したが……。

というストーリーにドラマ的な演出を加えるのが、ヴィジュアルシーンだ。

『アークス』では、ストーリーのフシメに凝ったシーンが用意されている。数値のカタマリでしかなかったキャラが生き生きとヴィジュアルするなんて、とってもコフンなのだ。キャラの性格がキチンと設定されているのも感情移入しやすくて○。

パイプを標準装備したホビットなんて、考えるだけで楽しいでしょ？愛用品を売ってしまったとたんツキがガタ落ちするキャラとかね。

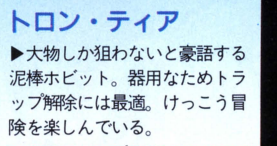
“モンスターを倒す＝オカネ＋経験値かせぎ”という方程式がないのも『アークス』の特徴だ。あくまでも経験とは精神的な成長を意味しているのだ。

プレイを重ねるうち、いつしか自分とキャラの区別がつかなくなる。『アークス』



### ジェダ・チャフ

◀騎士を志して旅に出た18歳の若者。人間。勇気があり打撃力も大。成長が早いので、育てがいがある。本編の主人公。



### トロン・ティア

▶大物しか狙わないと豪語する泥棒ホビット。器用なためトラップ解除には最適。けっこう冒険を楽しんでいる。



### エリン・ガーシュナ

◀うら若き17歳の乙女、といったいがじつはすごいジャジャ馬娘。おまけに酒乱。剣に自信がある。メタメタにやられることも。



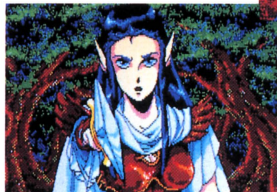
### ヴィド・シア

▶いっけん口うるさいやっかいジイさんに見えるが、まったくそのとおり。聖導師の血を引き、やがて魔法が使えるようになる。



### ディア・フィレリア

◀エルフ族の族長の娘。剣士としてそれなりの腕を持つ。慎重だが正義を貫く。ピクトに対して見せる母性的な面も。



### ピクト・A・ピョント

▶複雑な事情を背負って生まれたハーフ・エルフ。まだ子どものため戦いには向かないが、伝説や歴史に関する知識を持つ。



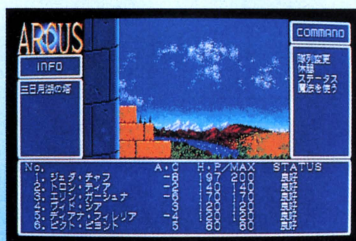
クス』はそんなフシギでオモシロいゲームなのだ。

### ワンポイントチェック

塔を登るとスクロールする背景、ビジュアルシーンを盛り上げる音楽、AVに関する仕掛けはさすがに、ウルフ・チーム。



▲よろず屋では、値切ることできる。キャラによって値切りやすさが変わることもあるのだ



▲階段を登りきると塔の内部へ行ける。景色の美しさに見とれているヒマがないのか残念！



▲ダンジョンでは宝物や薬のもとになる植物が手に入る。思わぬ遺跡を発見するかも……





## 双子の姉を救うため、エリヌは苦難の旅に出た!!

『アドレナリン・コネクション』をつくったアモルファスの新作は、「カード型RPG」という新しいシステムを取り入れた『プロセルピア』。その操作性の良さはコマンド選択式AVG以上だ。

### プロセルピア

PC9801シリーズ } 5D } 5,800円  
PC8801SRシリーズ } 3.5D } (TAKERU価格)

タケルソフト ☎052-263-5895



これはまだ神々と人間が生活と共にしていた頃の話一。

ギリシアのサチリア村は大干ばつに苦しめられていた。何カ月も雨の降らない日が続き、草木は枯れ、飲み水にも不自由するありさま。村人は神の怒りをしずめるべくいけにえを差し出そうとするのだが、いけにえに選ばれたのは、よりによってエリヌの双子の姉ベチナだった! 殺気だつ村人からベチナを救うべく、エリヌは干ばつの謎を解く旅に出る……。

操作はいくつか(2~5コぐらい)の選択肢をテンキーで入力するだけという、AVG感覚で楽しめるRPGがこの『プロセルピア』だ。従来のRP

Gと違い、敵と戦いながら経験値やお金を貯める、なんてことはまったく無縁。行動を選択することにより場面も次々と進んでいくので、マッピングも不要(ただし、第V章の迷路はマッピングした方が良さそう)。さらにはエンディングまでいくつか用意されていて……と、限りなくAVGに近い作りになっているのだ。

モチロン戦闘シーンはある。でも1度「戦う」と入力すれば勝手に戦ってくれちゃうのだ。プレイヤーは戦いが終わるまでポケ〜っとしているだけ。今までのRPGに慣れた人には物足りないかもしれないけど、このゲームの目的は戦闘じゃないんだからね!

### ワンポイントチェック

このゲーム感覚、何かに似ていると思ったら、ゲームブックとそっくり。ゲームブック+絵+音。



▲はりつけにされた双子の姉ベチア。エリヌは彼女を助けるため、旅立つのだ



▲15歳という若さながらトシュケイの領主であるサイ。エリヌは彼に助けを求めるが……



▲女だてらに盗賊の首領をしているデルマー。彼女を味方にできたら心強いのだが



▲エミリオン・デ・シャイマン。森の洞窟に住む魔法使い。神にさえ近い存在である



▲冥界を流れる血の川。ダメージを受けるのでできることなら入らずにすませたい



▲奇妙な扉。はたしてこのむこう側には何があるのだろうか?

## 能力値は途中まで明らかにされないのだ



▲主人公の能力(アビリティ)はゲーム開始時に乱数によって決められてしまう。しかも前半はその数値を見れないのだ



▲物語の中盤、エミリオンに会ってアビリティのウィンドウが開いたところ。以後ずっと表示される



# 時間も空間も遠く 離れた惑星にキミ は何を見る!?

ボーステックの新作は、動きのキレイさと操作性をそなえたハイパー・アクションゲーム。アクションは苦手と敬遠する人にもオススメの1本。ひさびさに“本物”を感じさせるこのソフトで今年の夏はキマリ!



はるかかなたの惑星レア。  
レアの民は恐怖と殺戮の教団  
「ヘルストーンズ」の影におびえて  
いた。国王マルス=レアは彼らのスキーム  
(陰謀)を打ち砕くため、ひとり立ち  
向かうのだった。

これが『ザ スキーム』のストーリ  
ー。国王がひとりて戦っちゃう、とい  
う設定は元気があっていいね。この元  
気なソフトをちょっと紹介してみよう。

まず、キャラのアクションがとつて  
も元気。すごくスマートな動きをする  
んだ。そして、キャラの武器は右腕か  
ら発射される「フォース」のみ。右腕  
1本だけで戦っちゃうのもゴカイ。  
そうそう「フォース」とは“力”とい  
う意味だね。これは敵を倒すと出現す  
る「バイオ・フォース」を取ることで、  
どんどん成長してゆくんだ。

成長しながらぐいぐい進んでゆくと、  
マップがすごく広いのに気がつく。な  
んと全画面が500以上あるというから  
オドロキ。スクロールもきわめてスム  
ースなのだ。でも、マップは迷路状に  
なっているから、ちょっと苦勞するか

もね。もちろんトラップやボスキャラ  
もいろいろ登場する。だけど30種以上  
のアイテムを集めることによってキャラ  
はハイパー元気になっていくからダイ  
ジョーブ!

プレイヤーを3人まで登録できる機  
能もある。これは時間も計ってくれる  
のでウレシイ。この機能で友だちと時  
間を競争するのも元気でイイね!

## ワンポイントチェック

アクションの動きもいけれど、  
音楽のすばらしさも要チェック。  
新音源ボードがあれば、迫力ある  
音楽が聞けるぞ!

の武器「フォース」だ!



▲コイツが最初のボスキャラ。神出鬼没なのだ



◀コイツが出たら近く  
に何かあるかも。乱射  
のダメージに注意しろ



◀敵を倒すと「バイオ・  
エナジー」と「バイオ・  
フォース」が出現。拾  
ってパワーアップ!



▲要所要所にこんなゲート  
がある。ボスを倒してキー  
を手に入れないと開かない

▶エナジー以外MAX  
の状態。恐いものナン



◀まだまだ先は長い。  
エナジーのしれない敵が  
続々と登場するぞ!

▶このイカのような  
ヤツは近寄ると自爆  
してくる。この位置  
では倒せないのだ

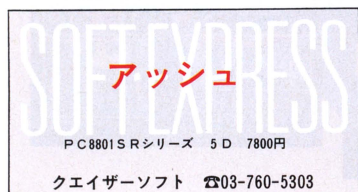






## 燃える!ギャグ・アクション!!

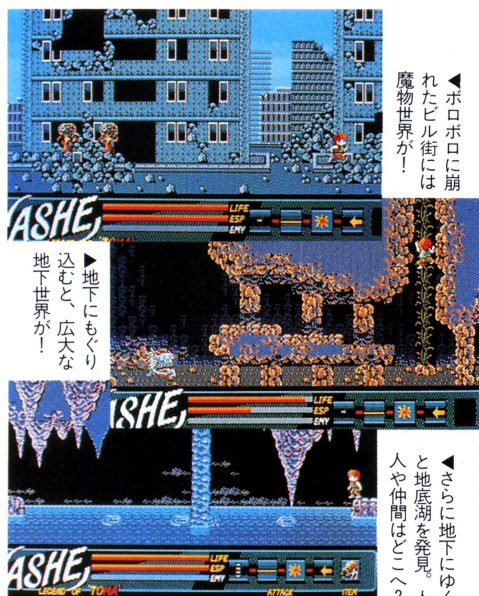
バリバリ・シューティングの時代は終った!? またもやアクションに思わすきだすヘンなニューフェイスが登場だ!



とってもユカイなアクションゲームが出た。その名は『アッシュ』。まずは設定から紹介すると……

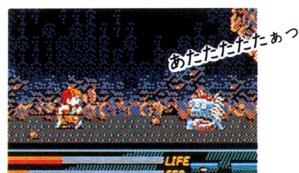
昭和6X年。突如、新宿は大地震に襲われた。ビルはくずれ落ち、人々は逃げまどった。だがそこに、地面の裂け目からモンスターが出現したのだ! ヤツらは人間を喰い殺していった。モンスターに近代兵器は通用しない。こうして、新宿は魔界と化した……。しかし、ヤツらを倒すため、立ち上がった集団「討魔隊」があった。ESPエナジーボールを武器に、彼らは新宿へ

### 魔界都市・新宿に潜入せよ



ボロボロに崩れたビル街には魔物世界が!

### シカバネもコワイのだ



▲エナジーボールでモンスターを攻撃! なかなか死なない



▲魔物といえども死ぬと死骸が残る。ヨケいにコワイじゃないか!

### 討魔隊の出撃するまで



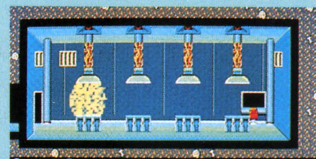
▲邪心リーダーに異常な反応が出現した



▲調査隊が襲われ、全滅してしまった



▲隊長がこれ始めると長いんだよなあ



▲ワープ装置の故障でボクひとりだけビリ

### いざ出撃!

アクションに笑いをツメこんだ『アッシュ』は、よくばりなゲームなのだ。

### ワンポイントチェック

さすが業界の有名人、小沢さんのところにつくただけあってなかなかヘンなノリのゲーム。単なる指先のテクニックだけではなく、頭を使わなくては先へ進めない。





# アレスタが、パワーアップして復活!



狂った巨大コンピュータによって傷つけられた恋人の仇を討ち、平和を取り戻すために出撃する……、そんなストーリーで始まる超難度脳捻転的回目しシューティングゲーム、それが『アレスタ』だ。

このゲームはもともとセガ版で発売されたものだけど、MSX2に移植されてパワーアップ。ステージも2面追加

され、特殊兵器の種類も増えた。さらに松下電器から発売されるFMパックに対応していて、FM音源のBGMを聞きながらプレイできるんだ。グラフィックも美しく、いうことなし!

ゲームは縦型のスクロール形式で、数字が書かれている地上の武器庫を攻撃してカプセルを手に入れたら、特殊兵器が装備される(つまり『ザナック』と同じだね)。特殊兵器は8種類用意されているから、自分に合ったものを選びよう。また、敵を攻撃した時に現れるPカプセルも集めると、1度に発射される通常弾の数が増えるんだ。

とにかくスクロールがめっちゃ速かつ

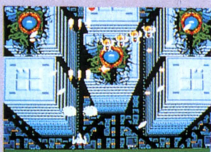
たり、敵の攻撃が大物量的なりふりかまわず作戦だったり、息つくヒマもないから、ちょっとやそつではステージ終わりの敵要塞にたどり着くことはできない。

普通のシューティングゲームでは満足できなくなった、腕に覚えのあるキミはぜひ挑戦してみよう。

『アレスタ』を全ステージクリアできたら、誰にだって自慢できるぞ!

## ワンポイントチェック

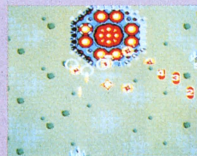
高速スクロールはさすがコンパイル。チラつきは激しいが、ゲーム上はそれほど不都合はない。



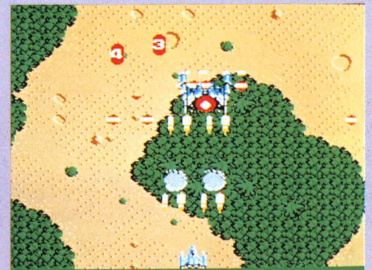
▲オリジナル面の1面は、ビル街が舞台だ



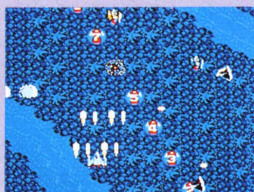
▲2番・波動砲もパワーアップしている



▲基地での攻撃の激しさはあいかわらずきびしい



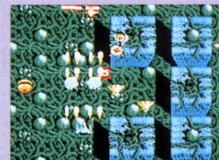
▲弾をはねかえされ連射できなくなる



▲パワーアップは全部で4段階。セガ版と違うものもある



▲空中物と地上物。連動しての攻撃はつらい。生き残れるか!?



▲通常弾はほぼ最強にパワーアップ完了。特殊弾も最強状態



## オランダからやって来たブロックくずし

**ソフトエクスプレス**  
**ブロックブレイカー**  
 MSX2 3.5D 価格未定  
 G A 夢 ☎03-361-4066



上下2種類のバーを操作しながらブロックを壊していくと、画面が縦スクロールしていくひと味違ったアクションゲーム。進んでいくとワープゾーン、狭くなる道筋など変化もでてくるが、それよりも見てほしいところはMSX2とはとても思えない美しいグラフィックだ。これは一見の価値がある。



## 雑誌+ゲーム=ディスク980円は安い!?

**ソフトエクスプレス**  
**ディスクマガジン 創刊準備号**  
 MSX2 3.5D 980円  
 コンパイル ☎082-263-6006

**EK** ゲーム情報や投稿記事、さらに「ちょっと古いゲーム」3本も入っているMSX2のディスクマガジン。雑誌と同じように隔月



発売されていく予定で、今回はその創刊準備号というわけ。いろいろ入って980円はやっぱり安い!

## 迷路の都市をつっぱしれ!

**ソフトエクスプレス**  
**クレイズ**  
 PC8101SRシリーズ } 5D 7800円  
 X1ターボシリーズ }  
 MSX2 R 5800円  
 ハートソフト ☎045-461-6071

核戦争から300年、人類は再び高度な文明社会を築きあげた。都市の

すべては中央に置かれた巨大なコンピュータに任せられ、人間の生活は理想的なものと思われたのだが……。エアーバイクにまたがった大ボケ野郎、クレイズが大活躍するポップなノリのアドベンチャーアクションゲーム。



## Hパワーで変身、RPG+アクション

**ソフトエクスプレス**  
**スターヴァージン**  
 MSX2 R 5800円  
 ポニーキャニオン ☎03-221-3161

あぶない衣装を着た美少女エイコが活躍する特撮ビデオ「スターヴ



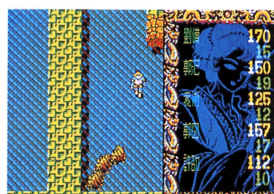
ァージン」がゲームになった。地球征服を企むアラシヤマに立ち向かうエイコとコオ。RPG風に展開するステージ1と、ちょこまか動きまわっていろいろなアイテムを集めるアクションゲームのステージ2の2本立てで楽しめる。



## 魔王の手から人間界を守れ!

**ソフトエクスプレス**  
**天地を喰らう**  
 PC8801SRシリーズ } 5D 6800円  
 X1シリーズ }  
 FM77AVシリーズ 3.5D  
 ウィンキーソフト ☎06-388-8177

人間界に乱れを引き起こし、人間界をわがものにしようとする



幻鐘魔王の野望を打ち砕くべく、劉備は仲間とともに地下迷宮へと向かった! 本宮ひろ志の同名マンガを元に、アクションRPGとしてゲーム化したのがこの作品。仲間との相性がゲームを解くうえで重要になってくるのだ。

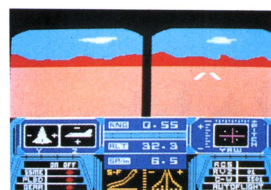


## 爆発しないスペースシャトルはいかが?

**ソフトエクスプレス**  
**スペースシャトル**  
 MSX R 4900円  
 ポニーキャニオン ☎03-221-3161

あの爆発事故以来、現実世界のほうの「スペースシャトル計画」は中止

されたまま。ところがゲームの世界では、以前と同じように、事故の危険もなくシャトルは飛んでいるのです。 فقطと操縦が難しいのは本物と同じ。失敗するとすぐに飛行計画は中止になるぞ。キミは任務を達成できるかな?





# シミュレーション

やっぱこれしかねえー！とばかりに、今月お届けしちゃうのは(読者はタイトルに

## 58 維新の嵐

お待たせー！ SLGのご本家“光荣”の新作登場

## 64 太平洋の嵐DX

シナリオ6本を加え、さらに充実!!

## 68 A列車で行こうⅡ

知性派シミュレーションならコレでキマリ!

## 72 司政官

人気SFシリーズが原作。政治・統治SLGだ。

## 76 データコレクション 大戦略Ⅱ

オリジナルのマップとユニット、続々登場!!

## 80 コンプしみゅれいしょん新聞

忘れたころにやってくる、配達だよーん!



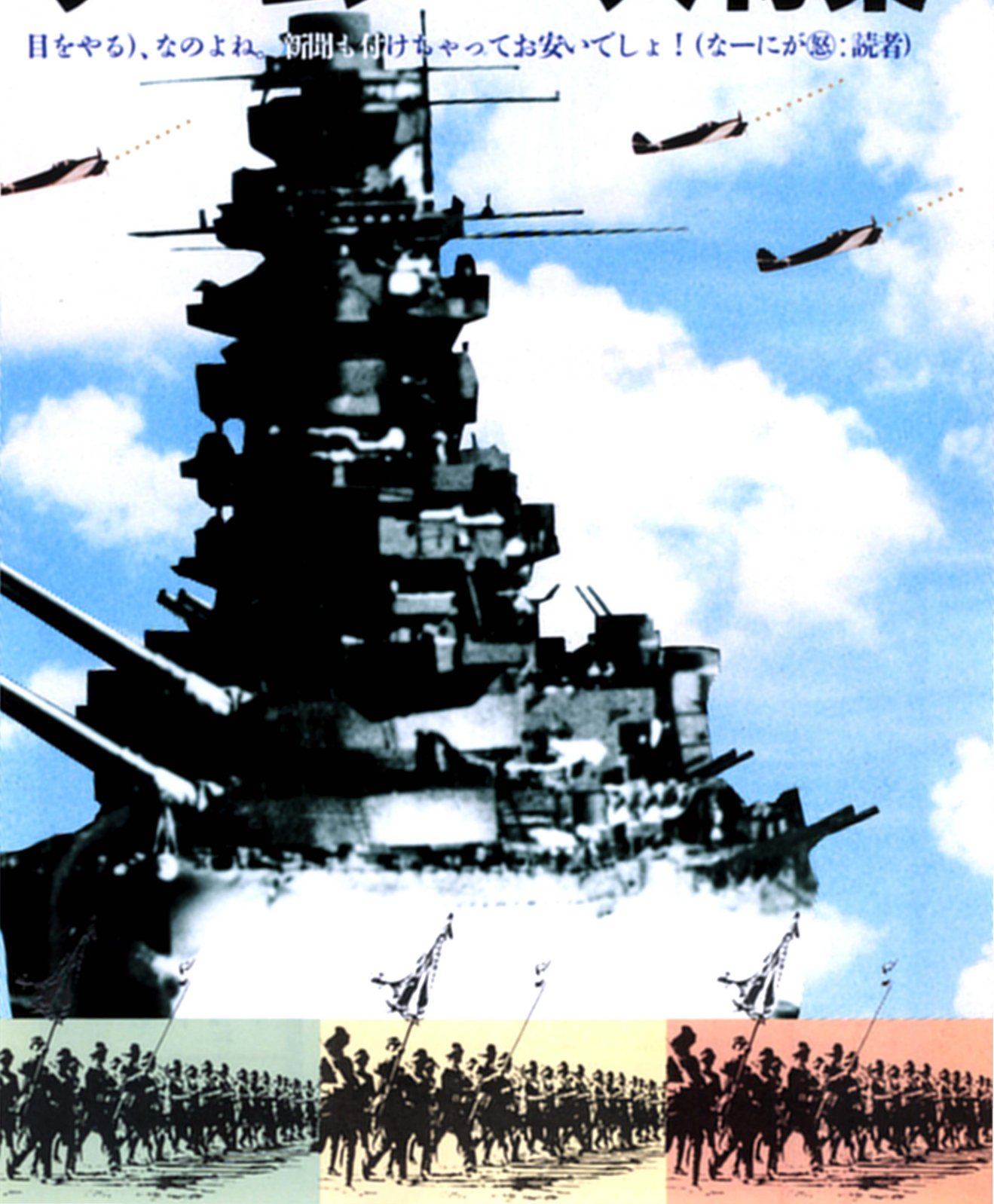


写真：交通公社フォトライブラリー  
Clay Artist：石田卓也

新作

# ゲーム 大特集

目をやる)、なのよね。新聞も付けちゃってお安いでしょ！(なーにが怒：読者)









# 日本の夜明けは近いぜよ！

13ある雄藩の藩論を自分の信じる思想によって統一すること。それがキミに与えられた唯一の使命だ！ (藩論はシナリオ1開始時)



## 尊王 佐幕 公議

### 長州

吉田松陰、高杉晋作を始め、数多くの維新の英雄たちを生み出した。第1次・第2次の長州征伐を乗り切り、薩摩との同盟によって倒幕に成功

### 芸州

芸州藩は維新史の中では地味な存在だが、もともとは尊王を藩論としていた。1867年の大政奉還をめぐる動きの中、薩・長と同盟を結ぶ

### 水戸

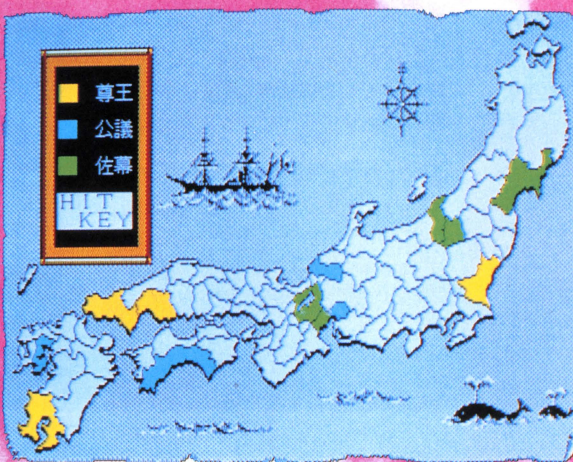
藩主徳川斉昭は尊王攘夷の教祖的存在。もっとも激烈な尊王藩だったが、早いうちに幕府の弾圧を受け、急速に表舞台から遠ざかっていった

### 佐賀

藩主鍋島斉正の方針により、当時もっとも重武装を誇った。早くから尊王派に肩入れし、薩・長・土・肥といわれる官軍の主力であった

### 薩摩

もっとも政治的に成功した藩。つねに時代の流れを読み、勝者の側に組した。のちに薩・長同盟を締結。西郷・大久保らの人材を輩出した



### 土佐

坂本竜馬の出身藩。藩主山内容堂は公議派の重鎮のひとりだった。後に薩・長と同盟、官軍の主力の一端となり、維新を乗り切った

### 福井

藩主である松平慶永は雄藩連合の論客でもあった。公議派の代表のひとりとして、薩摩藩主島津斉彬とともに幕閣に影響力を持った

### 尾張

いわゆる御三家のひとつで將軍候補を出すことができた。が、この時代、大藩ながら不幸にも人材に乏しく、維新の時代の流れにとり残された

### 会津

藩主松平容保が京都守護職を務めるなど、会津藩はもともとが佐幕色の強い家風。ただしそのために、尊王派の憎しみを買い、のちの戊辰戦争では散々な目にあう

### 彦根

尊王攘夷の志士たちに恐れられた大老井伊直弼のホームグラウンド。悪評高い井伊だが、衰亡する幕府の柱石たれんとする気概があったことは事実である

### 仙台

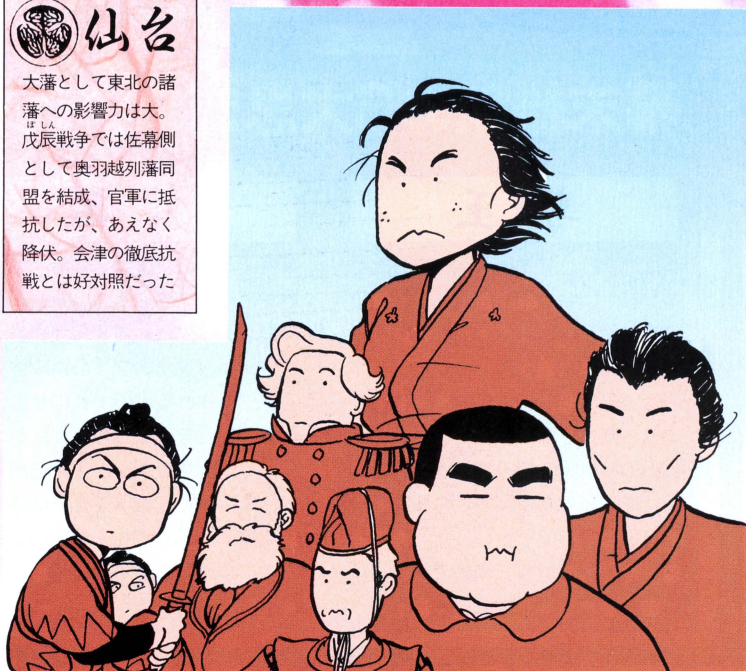
大藩として東北の諸藩への影響力は大。戊辰戦争では佐幕側として奥羽越列藩同盟を結成、官軍に抵抗したが、あえなく降伏。会津の徹底抗戦とは好対照だった

### 桑名

譜代の代表格。幕軍の主力として、会津藩と共に鳥羽・伏見の戦いでは奮戦した。が、すでに時代の流れは薩・長に移り、以後歴史の表舞台から姿を消す

### 長岡

家老河井継之助の政策により武装中立を押し進めた。が、勢いに乗る官軍との戦いは避けられず、戊辰戦役中最も激しい4カ月もの抗戦のうちに降伏





# 思想が勝利の決め手でござす！

思想戦での勝利がゲームの明暗を分ける、と言っても言い過ぎではない。異なる思想の者の考えを変え、ついには自分の味方にひき入れる。これすなわち「戦わずして勝つ」もっとも賢明な戦術理論ね！



『維新の嵐』のメインイベントと言えるのが思想戦。幕末・維新はさまざまな思想の潮流が、江戸時代300年の太平の夢を破って、激しい勢いでうずまいた時代だった。下のコラムでは国内思想(日本の政体はいかにあるべきか、についての思想。大きく分けて3つ)を扱っているの、ここでは国外思想について触れてみよう。国外思想とは日本と外国(西洋の諸列強)の関係がいかにあるべきか、ということについての考え方で、当時は2種類の大きな流れがあった。

## ■開国思想

これまでの鎖国政策(外国とつきあわないこと)をやめ、積極的に外国への門戸を広げ、西洋の進んだ文明を取り入れていこうという考え方のこと。坂本竜馬や勝海舟は代表的な開国論者だった。

## ■攘夷思想

西洋の侵略を警戒して、日本から外国の勢力を追い出そうという考え。高杉晋作など長州系の人々に多かった。また水戸藩もその代表格。

## 思想戦 ゲームの正念場！

まずコマンドを選択すると右の写真の画面になる。「説得」の方法は、①賄路②脅迫③理論④威圧⑤本音の5種類。それぞれの方法には強弱関係(理論は脅迫に弱いといったような)があるので、この5つを相手の出方に応じて切り替えていくのが思想戦に勝利するための鉄則だ！

名前	国志	武力	学力	剣道	金力	レベル
田中清盛	60	148	165	75	100	1
山田清盛	120	95	89	59	100	1
山田清盛	152	152	163	67	100	1
山田清盛	65	149	161	64	100	1
山田清盛	44	82	100	58	100	1
山田清盛	9	142	165	75	100	1
山田清盛	36	148	166	97	100	1
山田清盛	27	122	125	66	100	1
山田清盛	9	125	165	75	100	1
山田清盛	28	150	164	100	100	1

▲現在これだけの要人を心服させ、自分の手足にしている

▶龍馬の思想の内訳。よほどの幕府ギライ。佐幕色ゼロだ

思想	数値
国体思想	36
公議	64
佐幕	0



▲論戦開始直後。出ました、龍馬の本音攻撃！相手の威圧はウラをかかれた感じが



▲脅迫に対してもっとも強力なのが威圧。論戦開始後9分。どうも役者が違うようだ



▲そして12分経過。龍馬強し！論戦に敗れた相手は龍馬への信頼度が増すのだった

## 幕末維新の3大思想なのだ！

### 尊王

幕末の流行思想。徳川幕府の失政が重なるにつれ、一般の武士たちの間では尊王論がもてはやされ、朝廷への期待が急速に高まっていった。とはいえ吉田松陰のように、幕府を倒し朝廷へ権力を奪いかえす、といった具体的な政策を持った者は少なかった。この思想が倒幕へと発展するためには長い時間がかかった。西郷隆盛、桂小五郎は尊王倒幕の代表的な人物。長州、水戸は激しい尊王藩。

### 公議

幕府・朝廷・雄藩の3者による合議制を唱えた「雄藩連合」派と、西洋の思想を取り入れ、立憲・共和制をめざす、より進歩的な「公議政体」派とに2分される。いずれにせよ、当時の最先端を行く思想だったが、その分尊王思想のような流行を見ることはなかった。雄藩連合派は薩摩の島津斉彬、福井の松平慶永のような大名、公議派は坂本竜馬、勝海舟が中心的な人物であった。

### 佐幕

当時の国体思想には3つの流れがあった。その内容は以下のとおり

失墜した幕府の權威の回復をめざす思想で、安政の大獄を実行した井伊直弼や小栗忠順のような強硬派と幕府の主導を保ちつつ朝廷勢力の政治参加を認めていこうとする公武合体派に大別される。後者の代表的な人物は会津藩主松平容保だが、後の戊辰戦役では皮肉なことに「朝敵」の汚名を着せられる。また近藤勇を局長とする新選組は会津藩支配のもと、京都で治安任務にあたった。



# 戦闘もお忘れなく！



『維新の嵐』での戦闘は、思想戦の派手に比べるとやや控えめ。戦いはあくまでも最後の手段として考えたいもの。さて、戦闘にも2種類ある。

- 要人同士の戦闘
- 藩兵同士の戦闘

のふたつだ。このうち、要人同士の戦いは文字どおり個人的なレベルのもの。それこそ果し合いとか切り合いといった方が適切だろう。このモードに入るとまず、自分（要人本人）が戦うか配下の者に戦わせるかを聞いてくるので選択する。ただし本人が戦って傷を負うと、原体力が下がるので要注意だ。また藩兵の戦闘はいわゆる戦略級。他藩と戦争を始め、これに勝利するとその藩は支藩となって自藩に組み入れられる。このモードで戦うには「説得」で藩主を心服させるか、自分のキャラがもともと藩主であるかすることが前提条件となる。

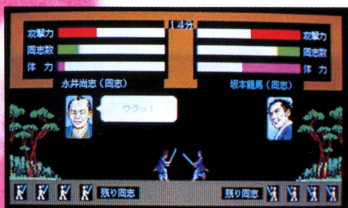
戦闘もちろん重要な要素。降りかかる火の粉は払わねばならぬ！ 剣術修行のおこたりにきように！



▲立ち会い後、さっそくの不覚。いざという間もなく敵の速攻。ううう…口惜しいぜよ！



▲フッフッフ、来なさい！ 返り討ちにしようけん、粋がるのは今のうちぜよ！



▲どうです、この必殺の剣の牙え！ 相手はあと少しで冥土行き。思い知ったかのう!?

## 危な〜い時代だったのだ

太平の眠りをさます正喜撰たった四はいで夜もねられず——とは有名な狂歌だが、江戸300年の平和を破るように、幕末・維新史は血生臭い事件が続いた。竜馬暗殺、生麦事件など、思いつく限りでも十指にあまる。これまであまり用いなかった刀剣、甲鎧の類が飛ぶように売れ、とくに甲鎧はこの時代に作られた物はすぐわかるか。ま、こういった武具が実際の戦争には役にたたなかったのはご存じのとおり。時代はゲーベル銃や河井継之助で有名なガットリング銃（機関銃の元祖）のレベルに入っていたのだ。



龍馬暗殺



長州藩攘夷決行！

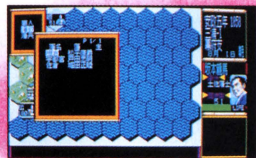


大地震！

## 藩政だ！

藩主を自分の仲間にひき入れる。これすなわち高等技術！

自分が藩主、もしくは藩主を心服させると、藩主として自分で藩政を担当することができる。コマンドは全部で3つ。「内政」「人事」「軍務」だ。いずれは雄藩のひとつふたつも手に入れ、天下に臨みたいもの！



▲東北旅行のあり、これだけの藩主を心服させたぜよ！



▶藩主として、国を直接動かしていくのも大きな魅力！





特別大公開!

# 京都

幕末・維新史は京都を軸にして展開した、  
というのは紛れもない事実。いずれは上洛  
するキミのために特別マップ大公開!

『維新の嵐』には通常のマップ(国H  
E Xという)のほかに9つの町が設定  
されている。江戸、京都、大坂、萩、  
高知、下関、鹿児島、長崎、横浜(歴  
史イベントで開港後登場)がそれで、  
町に入るとより詳細な町H E Xマップ  
が開かれる。町にあるさまざまな施設、  
(医者、学問所・剣道場など)を利用す  
ることはこのゲームを通じての基本中  
の基本。また、町は数多くの要人が集

まるところでもある。開始直後はまづ  
もよりの町に腰をすえて、着実に同志  
を増やして自分のレベルを上げていく  
のがベスト!

ということで、今回は特別に京都の  
町マップを公開。江戸・大坂と並ぶ幕  
末日本の最大の都ゆえ、市内にはさま  
ざまな施設がある。下にあげたのはそ  
のごく一部。ほかにも一般的なところ  
では風呂屋や飯屋、また佐幕派の人に

は感涙もの(!?)の新選組屯所など興味  
深い場所があるので要チェック。では  
とりあえず下のイラストマップをご覧  
あれ。

## 御所なのだ!

御所には尊王派の旗印、天皇がおわ  
します! また大臣、議奏などの勢力  
ある公家がいるので要チェックなのだ

## 二条城

幕府の京都守護職  
がここにいる。佐  
幕派の本拠地だ

## 学問所

学力アップに欠か  
せない。また要人  
にも面会できるよ

## 遊郭

志士といえどもた  
まには息抜き。金  
20両は痛いけどね



## 賭場

丁半博打で大もう  
け(!?)。親分衆に  
面会もできる



## 公家宅

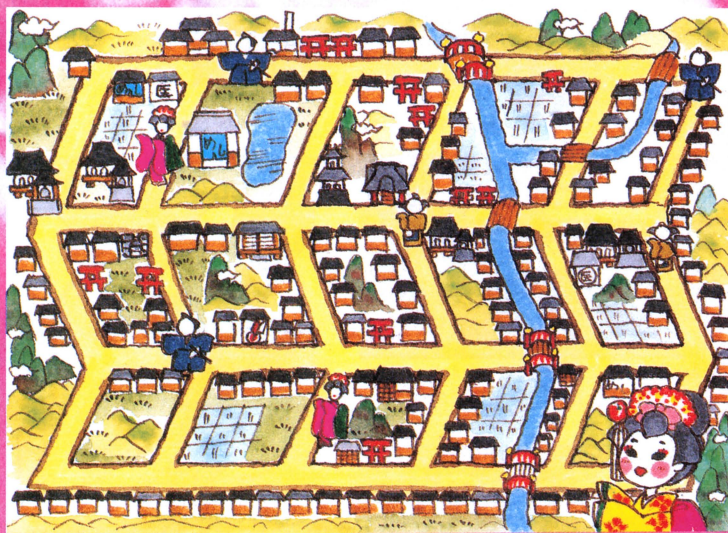
京都には公家が多  
いのは当たり前。大  
部分は尊王攘夷だ

## お寺

富ヶ江寺で運だめ  
し。とはいえ当た  
らなきゃただの寺

## 商家

村で手に入れた特  
産品を売ろう。要  
人に面会も可能



## 医者

戦いに傷ついた体  
をもとどおりにし  
てくれる。重要!

## 奉行所

幕府の役人がつめ  
ている。尊王派は  
近つかないのが無  
難というもの



## 神社

ここに立ち寄ると  
同志が待っている  
ことがある



## 道場

稽古によって剣道  
値をアップする。  
また面会も可能だ



## 風雲急を告げる古都!

幕末・維新を通じて、京都はつ  
ねに政局の焦点であり続けた。尊  
王攘夷の声が高まるにつれ、これ  
まで生ける屍同然だった公卿が息  
を吹き返し、また各地から浪士が  
流れ込み、それを取り締まる新選  
組との間で激しい争いが頻発した。  
市中での戦争も行われ、有名な蛤  
御門の変では焼失家屋2万8千余  
戸を数えた。まったく、一般市民  
にとっては迷惑な話だよね!

## 京都の町にはこんなひとびとがいる!

当時の京都には尊王・公議・佐幕を問わず、  
一流どころの要人たちが行き来していた。何と  
いっても王城の地、尊王派はこの地へ踏みとど  
まらねばならなかったし、また佐幕派にしても  
事情は同じ。京を制する者は全国を制す、だ!





# 幕末人間関係錯綜図

勝海舟と西郷隆盛の江戸開城をめぐる談判を始めとして、幕末・維新史には後の世に残ったエピソードが少なくない。それぞれの人物が、おのれの信じる思想に従い行動し、そこに人と人

とのさまざまな交流・紛争、そして友情が生まれる。まあこれはいつの時代についても言えることだが、彼らは日本の歴史の転回点（ターニングポイント）に立ち会っていた。その分後世の

者とは異なる独得の気概があったことは確かなようだ。尊王・公議・佐幕と、それぞれに立場は違うものの、下の要人たちはユーザーが担当できるいずれも魅力的な人物ばかりだ。

## 尊王じゃ！



桂小五郎



高杉晋作



西郷隆盛



吉田松陰

旧態然たる幕府を倒し、主と朝寝がしてみたい…原作とはちょっと違うが、まあいいか！幕府の犬め、奇兵隊の威力とくと見よ！

我が身がいかなるうとも、尊王倒幕の大義は減じず！腐敗した幕府に代わって、天朝を中心とした神国日本をつくりあげるのだ！

そうはさせねえ。京都に1歩でも足を踏み入れてみろ、この近藤が生かしちゃおかねえ！うーむ、今宵の虎徹はよく切れるのお！

尊王攘夷だお!?バカめ、足元を見い、足元を。開国をしなけりゃ日本は滅びるのだ。世を惑わす不届き者め許せん！タイホする！

## 佐幕だぜ！



近藤 勇



小栗忠順



井伊直弼



松平容保

な、なぜだ!?私とて朝廷には忠節をつくしたのに、どうして「朝敵」の汚名を着せられなければならないのだ!?京都守護職を引き受けたのが悪いのか、うーむ。どうも会津人というのは人がよすぎてソンばかりしている。残念無念!

松平さん、気持ちはわかるがこればかりは歴史の流れというものよ!官軍の標的となった会津藩には気の毒だけれど、薩・長同盟を成立させたのはこのワシじゃ。新しい日本をつくるためだ、辛抱が肝心ぜよ!

## 公議です！



島津斉彬



松平慶永



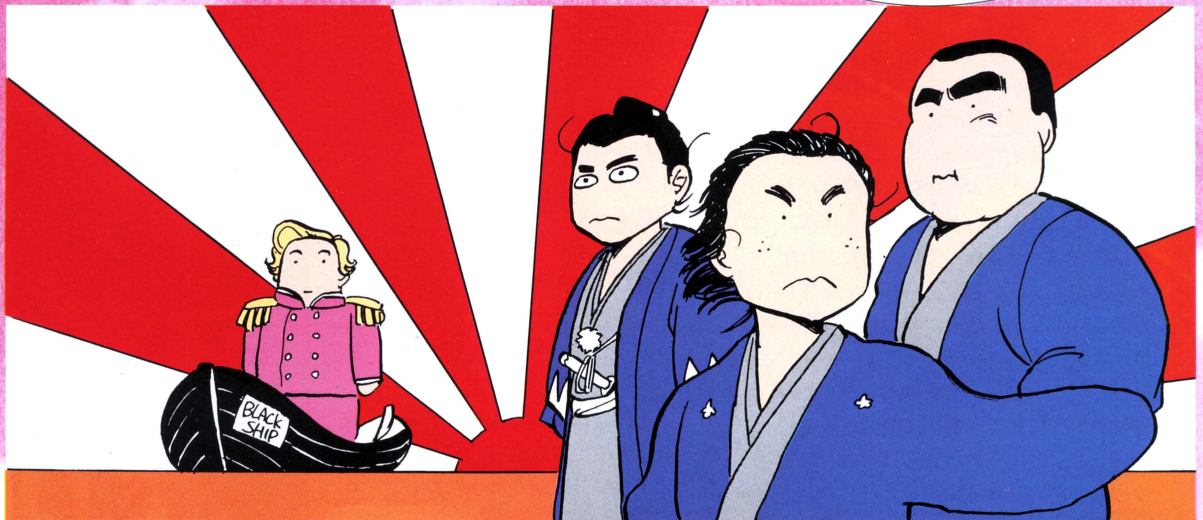
勝 海舟



坂本龍馬

勝さんのお話、よおーくわかってこわす。こちらとこれ以上戦火を広げて無辜の民衆を犠牲にする気はこわさん。江戸開城の件については、勝さんによりしく一任し申す。おいどんもこれでひと安心!

西郷さん、幕府はもういけねえ。いさぎよく負けを認めるぜ。バカな旗本どもがまだケンカを売るつもりでいるが、ヤツらは俺が責任をもって抑ええる。ここはひとつ平和的に江戸開城といきたいねえ。

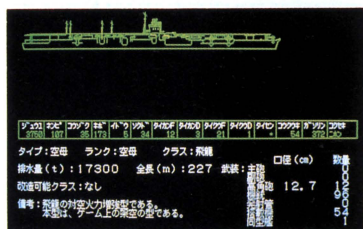








# DXでここがパワーアップベスト4



メタイ、めでたいと正月気分でもしょうがないから、どこが変わったのかを具体的に調べてみよう。

変更点は全部で28項目にもなるが、いちばん大きなところでは、完全マウス対応となったことだろう。キーボードよさらば。画面から目を離さずにプ

レイでき、いちいちコマンドキーを調べる手間はなくなった。メニュー選択だから、やるのがすぐにわかっていいんだよね。

以下「オッ、こりゃええわい」というところをピックアップしたのでたっぴり味わってほしい。

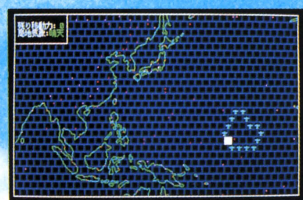
## その1

## 艦船もルート設定で安心航海

『DX』では航空機の移動のときにおなじみのあのルート設定が、艦船の移動でも使えることになっている。

これもうどうしてついていないんだろうと思った機能のひとつだ。普段だと、艦船を1エリアずつ実際に動かしていてもいいし、ちょっとまちがっても許せる。

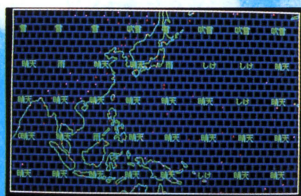
でもこれが燃料が残り少ないときとか、戦闘のときには死活問題だ。その点こんどはやり直しがカンタンにきくので、作戦以外のへんなところで気を遣うこともないわけ。もちろん天候表示機能もついているから、悪天候下の移動で損害をだすこともない。



▲ルート設定はやり直しがカンタン

## その2

## お天気お姉さん現る?



▲太平洋の全天気がわかるなんてスゲー

移動のときによく問題になるのは天候。だれでも初めは経験するのが、練度の低いパイロットの航空機が、悪天候に突っ込んでしまい墜落するっていうケース。これを防ぐにはその地域の気象情報をあらかじめ調べておく必要があったんだけど、すぐ忘れちゃうんだよね。そこでこんどは航空機

の移動ルートを描くときにいっしょに天候も表示したり、マップ全体の天候をバツと1度に見られたりする機能が追加されている。もちろんエリアごとも残っているから、詳しく調べるにはそちらで。重要なわりに問題が多かった気象もこれで日本晴れです。

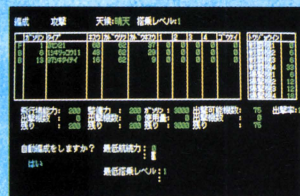
## その3

## スキップ機能でランランラン

だいたいこのゲームは、なにかとやるのが多くて複雑な手続きを踏まないと行動がおこせなかった。こんなの適当にってとこはあちこちにあったんだよね。そんな声に応えてか、手続きを飛ばすスキップ機能が用意されている。

たとえば航空機の出撃。「よ〜し空母から

攻撃隊発進!」なんて力んでも、「え〜とゼロ戦が、九九艦爆が」って計算してたのがこんどはオートになったのでワンタッチ。もちろん細かい修正(搭乗員とか)はできる。ほかにも作戦フェイズや戦闘シーンを飛ばす機能がついたし、これでプレイはどんどん早く進むって。



▲これが新兵器(?)自動編成だ

## その4

## 日本軍の風物詩!? 艦砲射撃

当時、ガダルカナル島の2大風物詩とまでいわしめた、それは日本軍の艦砲射撃と駆逐艦、潜水艦のネズミ輸送だ。でもこの2つとも前作にはなかった。やっぱり、これがないと南太平洋戦といえないんじゃない(極論だな)、という声が届いたのか、やっと艦砲射撃がルール化された。

で、これはいつやるかという、実は陸戦インギだ。でも、その前に艦隊を目標根拠地まで移動させておくことが必要。砲撃するとももちろん陸上機の反撃を先に受けることにはなるけど、陸上部隊、飛行場などの砲撃目標も自由に選べる。ねえ、どうせならネズミ輸送もつけてくださいよ〜。



▲陸上部隊に激しい砲火をあびせる



これが  
巷でウワサの

# NEWシナリオ6本だ

使い勝手がよくなったばかりで喜ぶのは早い。さらにファンにとってバンザイなのは、ここにお知らせす

るように新たにシナリオが6本も追加されていることだ。これで初めの3本と合わせて9本となり、プレイの幅もググッと広がったわけやね。

とくにこの新顔6本は「長いシナ

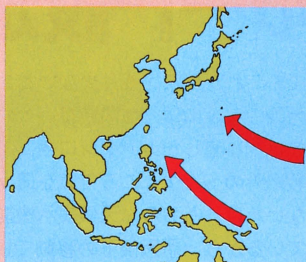
リオばかりで疲れちゃう」というユーザーの意見を考慮して、朝に始めると、その日の夜にはかたがつくというシナリオ中心になっている。

それじゃあNEWシナリオをスクラップブック風に紹介してみよう。

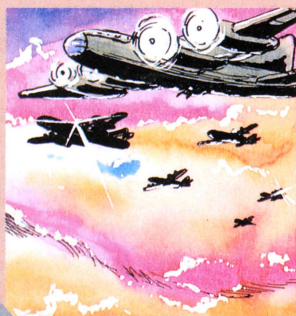
## 絶対国防圏(9ターン)

このシナリオは、戦争末期の「マリアナ沖海戦」をテーマにしている。

タラワ、ニューギニアの戦いが終わったいま、アメリカ軍は次にどこに攻勢をしかけてくるのか。最後に残っている空母機動部隊を率いて、こんどこそ勝利しなくてはならない。そうしないと絶対国防圏が破られて本土が危機にさらされてしまうのだ。



## 帝都防空戦(6ターン)



連合艦隊が戦力のほとんどを「レイテ海戦」で失ったいま、日本はまる裸同然だ!! 連日、サイパン、グアムから飛来するB-29重爆撃機や近海から空襲をかける機動部隊の艦載機。そしてそれを迎え撃つために飛び立つ陸海軍の戦闘機隊。工業地帯を守るための必死の努力が、日本の空でくりひろげられていた。

## 機動部隊

(仮想戦)(12ターン)

ラバウル強襲によって思わぬ損害を受けたアメリカ軍の侵攻部隊は、その回復のために半年間、作戦の停滞を余儀なくされた。この間日本海軍は戦力を整え、きたるべき艦隊決戦に備えて準備していた。

キミに与えられた任務は、沖縄に集結した連合艦隊を率いてウルシーを奪還することだ。艦隊には新造船「信濃」を含み空母が12隻もある。これをうまく使えば勝算はある。

ここに史上最大の空母戦が始まることになった。

欲しがりません  
発売までは

## まだまだあるぞ改良点

というわけで4つあげたほかにも改良されたところを、スペースが許す限り並べておきますね。

あたりまえ編から。ディップスイッチ変更はなくなり、タイトルもスキップ可。よかったよかった。それからこれは重要、データセーブはゲーム中いつでもできることになっているぞ。潜水艦は1隻ずつじゃなく一括して動かせるカンタン移動でやろう。マップの書き替え速度も速くなって、プレイスピードもアップ。

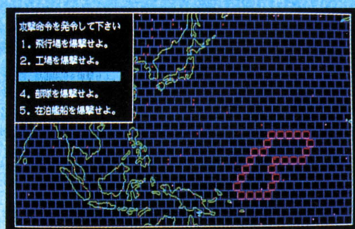
次は新ルール編。え〜TFの洋上での分割が可能になったのと、陸戦のときには退却や死守などのオプションが選べるようになった。すこいには低速商船から高速商船への改造や、連合軍の主力艦・新型機種の情報入手なんていうのもあるのだ。連合軍アルゴリズムも強くなっているぞ。

あと便利になったところには全TF・根拠地の一覧表なんかもあるんだぞ。

どうだ、すこいだろう! これです分に楽しんでくれ。

1799 (1799年1月1日)	2000 (2000年1月1日)	3000 (3000年1月1日)	4000 (4000年1月1日)
飛行機	0	0	0
工場	0	0	0
防衛力	0	0	0
艦隊	0	0	0
空母	0	0	0
潜水艦	0	0	0
対空力	0	0	0
艦隊可能数	10	10	10
対空平均	0	0	0
艦隊合計	20	20	20

▲戦闘シーンは省略することもできる

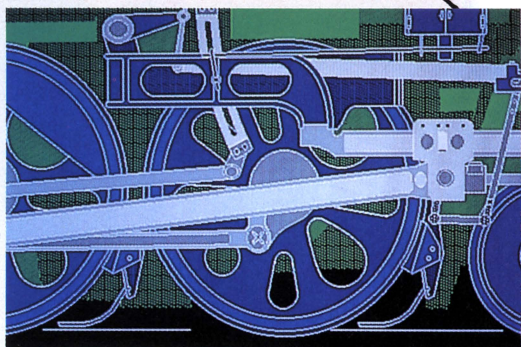


▲メニュー選択方式はわかりやすい



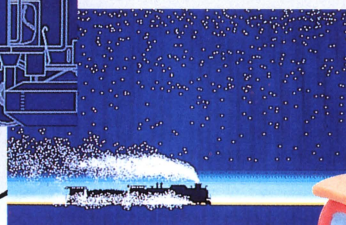






# A列車で行こう II

シミュレーションゲーム  
の新機軸といわれた、あ  
の名作『A列車で行こう』  
がバージョンアップして  
帰ってきたぞ！



## A列車ふたたび出発進行！

あれは2年前……『A列車』は突然やって来た！

時のたつのは早いもので、FM-7版『A列車で行こう』が発売されて、もう2年以上がたってしまった。目を赤くして「バカヤロー、こんなとこに

家あったんじゃねーよー」とディスプレイに毒づいてから、もう2年もたったのである……。

はっきりいって、『A列車』はカルチャーショック以外の何ものでもなかった。指をくわえてディスプレイを見ているうちに時間がどんどん過ぎてい

って、家が勝手に“増殖”して町ができていく。そして、駅に停車中の列車にカマをほる狂気の運転手。（ズーッと走りっぱなしで疲れてるせいかな？）

そうだ、そうなのだ……喜べ諸君！あの『A列車で行こう』がパワーアップして帰ってきた！



イラスト／松井良子



# ここがパワーアップした

## 1. 横スクロールを取り入れたマップ

前作の舞台はアメリカ合衆国で、目的は西海岸と東海岸とを結んで大統領専用列車を走らせることだった、というのには賢明な読者諸君なら周知の事実だろう（知ってても自慢にゃあならないけどね）。

けれども、その割にマップは幅がせまくて縦長、縦スクロールのみで「ここは北アメリカだよ」といわれてもピンとこなかった人も多かったと思う（かくいう私もゲームの画面を見るまで『A列車』のマップは実際のアメリカ

カの地図がモデルになっていると思わなかった）。

しかし、今度の『A列車II』では実際にある地形をマップに使っているんだそう。だからマップの広さは前作と比べると4倍以上になっているのだ（かといってものすごく縦長になったわけじゃない……そんなこと思うやつはいるわけないか）。簡単にいえば前作のマップが4つ横に並んだのを思い浮かべてもらえばいい。

はっきりいってベラボーに広い！



▲ここを舞台にオリент急行を開通。白い枠の所にA列車がいる

すなわち縦スクロールだけでなく横スクロールも取り入れざるをえなかったというワケだ。

## 2. サテライトモードで全体を把握できる

「サテライトモードって何だろう？」  
いい質問だ。こいつはベラボーに重宝な機能なんだぞ！



▲これがサテライトモードの画面。ヨーロッパ全体が見わたせる

このモードに切り替わるとゲーム画面の左半分に全体のマップが表示されるようになっているのだ。しかもリアルタイムで表示されているから、どの列車がどこら辺を走っているのか一目瞭然。こいつがあれば、自分がどんなふうに線路を敷いたかとか、今走っているすべての列車の運行状態とかもバッチリチェックできるのだ。

それに加えて、全体

図の白い枠に囲まれた部分は右上の部分に拡大されて表示されるようになっているんだ。前作ではA列車が行っていないところの地形は見る事ができないという制約があったけれど、このカーソルは表示されている全体図上をテンキーで縦横無尽に移動できるから、好きなときにどここの地形でも見る事ができるんだ。

しかも、『自動パン』っていう機能も用意されている。こいつは、右上の拡大表示の部分に希望の列車をズーッと追跡して表示し続ける機能だ。気分はまさにATCのオペレーターだ！

## 3. 列車が増発！ 特急・快速思いのままよ！

今回プレイヤーがマップ1つにつき走らせることのできる列車はA列車、客車が10両、貨物列車が4両、そして各国の要人専用列車が1両だ。

新しい機能はというとA列車が自動運行できるようになったこと。前作でも夜の間は自動的にピコピコ走ってくれたけど、ポイントで止まってしまった。しかし、今回はポイント設定や停車駅をうまく指定してやればA列車は勝手に線路敷設用の資材を運搬してくるようになる。

客車や貨物についても前作よりこまかい指定ができるようになっているんだ。客車についていうと、発車時間を4つ設定できるようになっていて、たとえば、その駅での発車時間を6時に設定したとして、列車が3時に到着。そこでその列車は3時間停車することになる。もちろん前作のように1時間停車ってのも指定できる。

それから特定の駅を通過させることができ、これを使えば運行距離が伸びるから儲けも伸びるってワケ！

でも、うまく利用しないと停車中の列車にカマをほる狂気の運転手が出現するぞ。



▲線路敷設・撤去モードになったところ。前作より画面が大きく見やすくなっている



## 4. マップが5種類もあるのだ

さーて『A列車で行こうII』の最大のセールスポイントといっても過言ではないマップの話だ！



▲ここはちょっと分りにくいけどイタリアの根元の部分

前の方で書いたように『A列車で行こうII』では前作の4倍のマップが5つも用意されている。しかも5つすべてが世界各地の実際の地形をモデルにしているんだ。広大なマップが5つ、こいつは壮絶なバリエーションが楽しめるぞ。もちろん壮絶な徹夜も楽しめそう(?)……。

それじゃあ難易度が低い方からマップのモデルになった地区と最終目的を並べてみよう。

舞台は北アメリカ大陸、ワシントンからロサンゼルスまでを結ぶ。気分はまさにアムトラック！ 航空機に負けてたまるか！（意味不明）

中国大陆が舞台だ。香港から釜山を結ぶ路線をつくりあげるのだ。香港返還は近い！ ついでにソウルオリンピックも開催間近！（意味なし）

北ヨーロッパからシベリアが舞台になっている。オスロから神秘的のバイカル湖を目指せ！ 広大な永久凍土の大地にシベリア横断鉄道を敷くのだ！ がんばれ、同志！

我が祖国、日本が舞台だ。関門・青函、二つの海底トンネルを貫いて、長崎から札幌までお召し列車を走らせろ。国民栄誉賞は君のもの！

ヨーロッパが舞台である。霧の都ロンドンからイスタンブールまで。山あり谷ありの難工事、君自身のオリエン特急を運行するのだ！ ドーバー海峡海底トンネル開通するか！

以上の5つ、なんだかキャッチコピー風の紹介になってしまった。

アメリカ編が一番最初にあげられ

てるからといって、それがもっとも簡単かというところ……まあ一応はそうなんだけど、今回の『A列車で行こうII』は前作より数段難しいんだ。やっぱり前作を一度でもクリアしていない人にはかなりつらいものがあると思う。

うーん、コイツはじっくり腰をすえて取り組まないと、完全制覇はキビシイかもね。

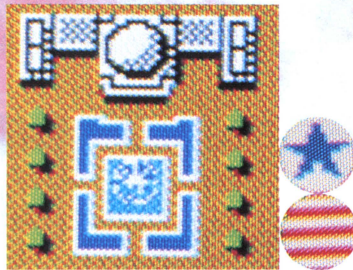
話はトートツに変わるけど、『A列車で行こう』のマップ集みたいなのが今まで発売されなかったのは、ちょっと不思議。それに、1作目であの完成度、いまさらながらアートデイングってスゴいよなあ。



▲いわずとしれた津軽海峡だ。ここはトンネルを作らなきゃならないぞ

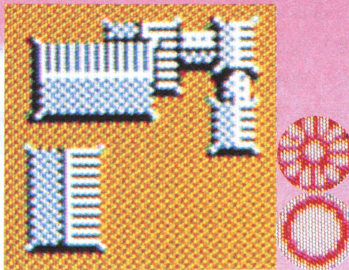
## 5. 要人列車・住居も種類が豊富

マップが5つあればA列車の活躍の場によって最後に輸送してやる“お偉いさん”も変わってくるのもあたりまえ。このバリエーションもけっこう楽しい。アメリカ編ではもちろん大統領。中国編では党首席、寒そうなシベリア編（ソビエト編というべきかな？）で



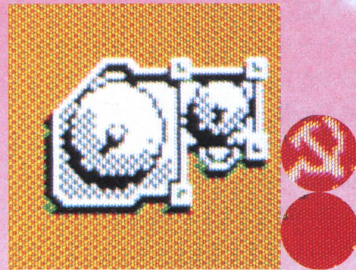
▲前作でおなじみのホワイトハウスと大統領専用列車だ。懐しい感じがしないでもない。そういえばもうすぐ大統領選挙だね

はいわずとしれた書記長、日本編ではご存知の天皇陛下、ヨーロッパ編では鉄の女サッチャー首相……じゃなかった、サッチャーさんと仲の悪いエリザベス女王となっている。だから彼（彼女）ら要人の乗る列車もおもしろいデザインになっているんだ。住んでる家？



▲菊をあしらったお召し列車と天皇陛下の純日本式の住居だ。天皇陛下が列車で外出するのは年に20回ぐらいだそうですな

も凝りに凝ってる。エリザベス女王ならバッキンガム宮殿という具合にね。おや、待てよ天皇陛下は皇居に住んでるはずだけど……まあいいか、長崎の御用邸に一時的に住んでると思えば。おっと、書記長は自分の国に住んでないぞ……。



▲かまと金槌ときたらソ連のトレードマーク。この建物はクレムリンだ。なぜかノルウェーのオスロにあるらしい。詳細は不明



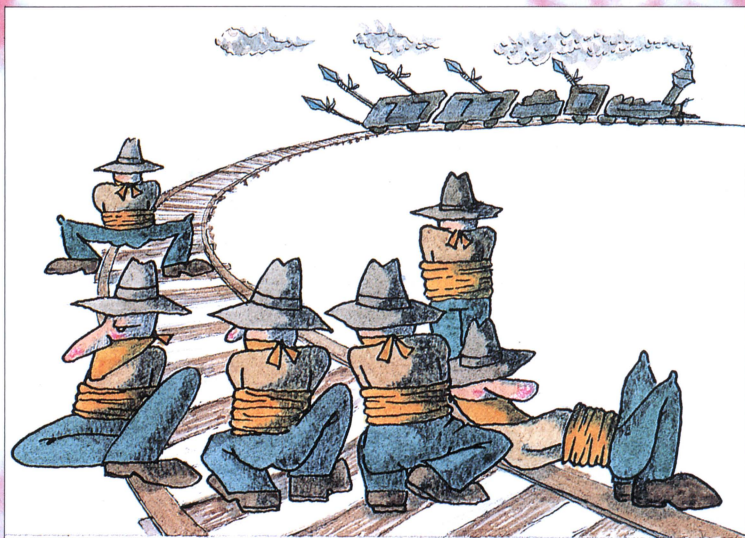
## 6. エンディングも楽しみ!

サウンドはもちろん FM 音源対応だ(ゲーム中 BGM は流れないようだ)。

オープニングに前作同様ボレロが使われている。この曲を聞くと長くて尻の痛くなった映画『愛と哀しみのボレロ』を思い出す。あと自動車の CM にも使われてたっけ。

それから、マップが5つあれば目的を達成したときの満足感や感慨に浸るためのエンディングも、それぞれに欲しくなるのが人情。そのあたり、さすがにアートディンクは理解してくれているのだ。

98でFM音源ボードを持っていない人は近くのコンピュータショップに走ろう!



## アートディンクへ取材に行ってきたよ

アートディンクの新作『A列車で行こうII』の情報をキャッチした編集部では、アートディンクへ取材に行くことになった。

J 津田沼駅から千葉工大の広大なキャンパスの正門の前を通り過ぎてしばらくいくと、常に新しいシミュレーションゲームの分野を開拓しているアートディンクがある。

メインプログラマーでもある永浜社長が直接、応対してくださった。

——えーっ、『A列車で行こうII』を開発中だそうですが進行の具合はどうでしょう?

「順調ですよ、ただマップのデータを作るのがたいへんで……前作の4倍のマップが5つですからね」



▲世界地図を机に置いて、柔らかな物腰で懇切丁寧に説明してくださった永浜社長

——それはスゴいですねー。

「1つのマップが、だいたい……12万のキャラクターで構成されてるものですから。それから、ゲームの舞台を選ぶにもたいへんでしたよ、なるべく誰にもわかるように特徴のある

地形を選んだんです。たとえば、シベリア編ではスカンジナビア半島をくっつけてみました」

——マップのバリエーションがあると『A列車』は楽しみが倍加しますね。その辺が今回のウリでもあるわけですが、ほかにセールスポイントは……? 「エンディングをマップごとに作ったことですね。それぞれお国柄をうかがわせるような曲をつけてます。それから、ゲーム中に音楽はつけていないですがサテライトモードでは少し BGM を流すつもりです」

——マニュアルを見るとウィンドウを



▲お茶とコーヒーの二本立てでもてなしてくださった

多用してますね。

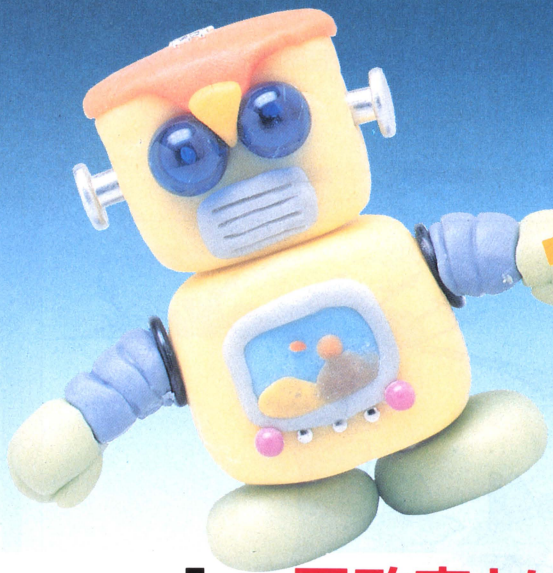
「ええ、ゲームの進行はすべてウィンドウを使っています。それにファンクションキーが操作の基本になっていて、ゲームのパッケージ中に、ファンクションキー用のオーバーレイシートが入っています」

——だいふ感じがつかめました。

「あっ、ゲームが進むにつれて増えていく家なんかも、それぞれの国ごとに作るつもりです……今日は取材ご苦労さまでした」

——はあ……いえ、どうもありがとうございました。





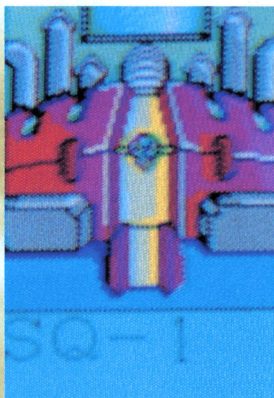
# 司政官

眉村卓原作のSF『司政官』がゲームになった。  
はたしてキミは優秀な『司政官』になれるか!?

step

1

## 司政官とは…!?



▲惑星ゼシューンのSQ1。司政官活動はこのSQ1を通じて行われる

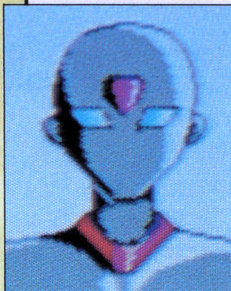
コンプ読者で原作の『司政官』シリーズを読んだことのある人って、そう多くはいないんじゃないかな? そこで、プレイヤーがなる「司政官」という役職についての紹介から始めることにしよう。

人類が宇宙に進出すること数世紀。数多くの植民星を傘下に治めた連邦軍であったが、その高圧的な統治は原住民、植民者とのトラブルのもととなった。そこで連邦政府は、連邦軍にかわる司政の専門家として「司政官」を養成し、各植民星へと派遣した。ロボットの部下を使い、たったひとりで惑星を統治する「司政官」の誕生である。

まあ、一種の独裁者といえなくもないけど、実際はつらい中間管理職。権限はそこそこ持っているけど使い方が難しい、おまわりさんのピストルみたいなものなのだ。こちらをたてればあちらがたたず——原住民寄りの政策を取れば植民者の支持率が下がり、逆もまたしかり。かといって中途半端なことをやると両方から嫌われたり……——と苦労が絶えない。しかも連邦からは巡察官が一定の期間ごとに視察に訪れ、「司政官としての能力がない」なんて判断されちゃったら即クビが飛んじゃう! とにかく大変な職業(?) なんである。

## ロボットを上手に使おう!

これらのロボットは、それぞれ100体の部下ロボットを率いているのだ



### SQ2系データ

総合的にすぐれている最上級のロボット。どんな任務にも向いているが、価格が高いこと、生産するのに15週間もの時間がかかるという難点がある。いちばん頼りになるロボットで、SQ2AからSQ2Fまでの6体いる



### SQ系データ

SQ2系にはおおよばないものの、行政能力と調査能力はかなり高い。その分ほかの能力が低いので、上手に運用してやろう。「建設」や「開拓」といった任務が得意。価格、生産日数ともまずまず。SQ3からSQ10まで8体いる



### LQ系データ

行政においてとくに能力を発揮するタイプ。また治安能力もそこそこあるので、暴動が発生したときなどの急場しのぎにも十分使える。価格、生産日数ともSQ系より少し上だが、SQ2系に比べればほぼ半分ですむ。全部で10体いる



### LQA系データ

治安能力、攻撃力、防御力はSQ2系以上という戦闘のエキスパート。価格はまずまずだが、生産に12週間もかかるので、早目に生産を始めたいところ。LQA1からLQA10まで10体いる。また、唯一レーザー攻撃ができる系統でもある



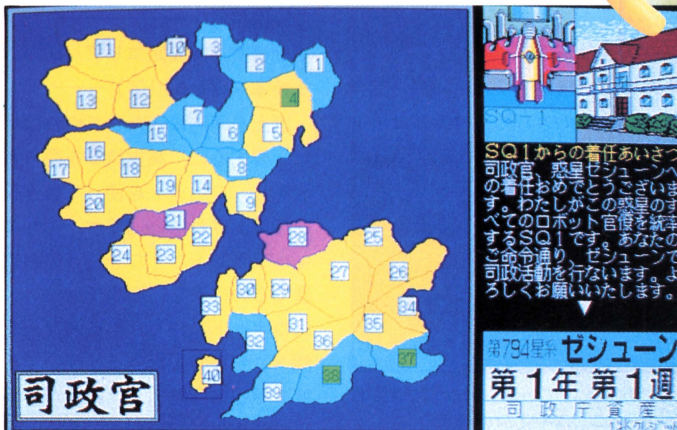
### LQQ系データ

行政能力、治安能力、調査能力、攻撃力、防御力、いずれも並以下。ただし価格は安く、また生産日数も4週間と非常に早いので、よく利用することになるだろう。LQQ1からLQQ20まで20体いるというのも魅力だ



といったところでゲームについてだ。「大変な職業」であるだけに、しなくちゃいけないことも多い。下の「基本コマンド」を見てもらえばわかるとおり、ロボットの生産から景気振興、害虫の駆除、はては反乱軍の鎮圧なんてことまでしなくちゃいけないのだ（モチロン、反乱を起こさせないにこしたことはないけど）。でも尻ごみする必要はないぞ。操作はテンキーでチョイのチョイですんじょうし、それよりプレイ中にはこんなにコマンドがあることを感じさせないつくりになっているんだ（それにふだんは使う必要のないコマンドも結構含まれているしね）。とりあえずは、何か起こったらすぐ対処する、というパターンで十分。慣れればロボットを生産するタイミングやどこを開拓すべきか、あるいは害虫が発生したけど何ターンか無視しても平気だろう、なんてことがわかるようになるはずだから。

ゲームの進行は、だいたい右のとおり。各シナリオ（惑星）の勝利条件はまちまちだけど、住民の支持率を引き上げることが基本。自分の政策を認めてもらえれば、それだけ障害が減るのは明らかでしょ？ 支持されてもない人間が勝手なことを始めたら、原住民も植民者も黙っているワケないものね。原住民からも植民者からも好かれる『司政官』を目指して（理想論かもしれないけど）がんばってほしい。



▲これが基本画面。惑星ゼシューンはふたつの大きな大陸とひとつの島から成っている。

## 基本進行

- 1 記者会見や演説の場で基本政策を発表する。また有力者が会いにきたり、巡察官がきたりもする
- 2 プレイヤーが任務（シナリオの勝利条件）を達成すべく、政策を実行する。ロボットの生産なども行う
- 3 現在の惑星の状態（エネルギープラントの建設状況やロボットの稼働状況）をロボット官僚が報告
- 4 一般民衆の動向（支持率の変化や人口移動）や自然現象の変化などをロボット官僚が報告
- 5 そのシナリオの勝利条件をすべて満たしたら、つぎの惑星（シナリオ）へと進む

## 基本コマンド

### 1 行政

- ①建設 宇宙港、金属プラント、エネルギープラント、都市設備を建てる
- ②開拓 森林、荒地、沼地のどれかひとつを平野に変えるコマンド
- ③汚染除去 プラントや宇宙港などから発生する汚染源を除去する
- ④動物対策 惑星外へ動物を輸送したり、害となる動物を追いやったりする
- ⑤強制退去 人口問題を解決したり、惑星を脱出する時に使うコマンド
- ⑥居住制限 人口が増えすぎるのを予防する。支持率は下がるかも……
- ⑦災害救助 前の週に起きた自然災害によって被害を受けた地域を救済する

### 2 治安

- ①植民者反乱軍鎮圧 植民者による反乱に対し、武力で対抗
- ②原住民反乱軍鎮圧 原住民による反乱に対し、武力で対抗
- ③金属害虫攻撃 戦闘力のあるロボットを使って害虫を攻撃します
- ④害虫駆除剤散布 戦闘力のないロボットで害虫を駆除

### 4 人事

- ①生産 未生産状態のロボットをつくらせるコマンド
- ②派遣 ロボットを各エリアに行政または治安担当として送り出す
- ③任務の変更 ロボットの任務を変更させるコマンド
- ④解任 各エリアで任務実行中のロボットを司政庁に呼び戻す

### 3 経済

- ①景気振興 景気振興のためにお金をばらまく(?)コマンド
- ②資源探査 金属資源、エネルギー資源のいずれかを探査する
- ③プラント売却 司政庁保有のプラントを企業に売却
- ④プラント譲渡 司政庁保有のプラントをただで企業に譲る
- ⑤資金要請 連邦本部からお金を送ってもらうコマンド

### 5 放任

文字通り何もしないコマンド。いわゆる「1回パス」となる

### 0 情報

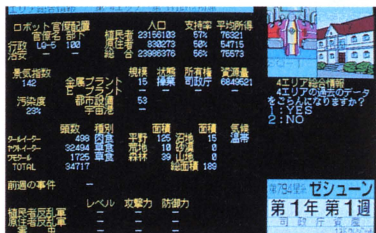
- ①エリア別総合情報
- ②行政区別総合情報
- ③系統別情報



## 惑星を統治するのは大仕事!

では実際にシナリオ1を題材に、もう少し細かく紹介していこう。このシナリオの勝利条件は4つ。

①エネルギープラント(エネルギー開発会社所有の操業中のもの)100ユニット



▲各エリアの情報は、このように細かく設定されている。おっとここは汚染されてぞ



▲ロボットを生産しようとしているところ。S Q 2 Cは900億クレジットか、高いなあ

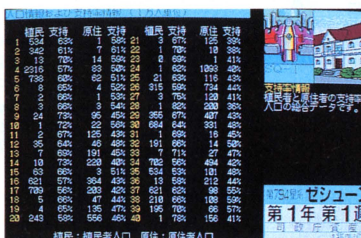
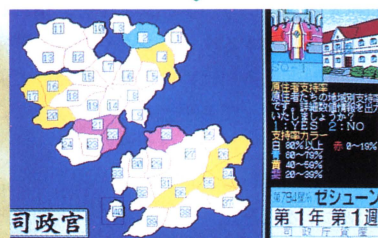
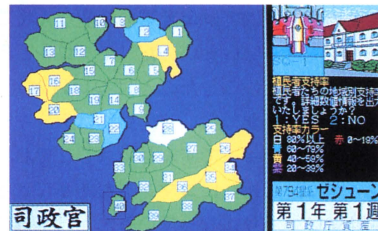
②都市設備 ————— 200ユニット

③輸送路線 ————— 15ライン

④総合支持率安定エリア(80%以上の支持率を得たエリア) — 20エリア

以上を同時に満たしてやればいいのだ。要するに、高支持率を得られる政治をし、ロボットを使って各建設物を建ててあげればいいワケ。でもエネルギープラントひとつをとってみても、建てるのは決して容易ではない。まずはロボットをつくり、資源があるかを調べさせる必要がある。続いてその場所を平地に「開拓」し(初めから平地なら必要ナン)、建築物を建てられるよ

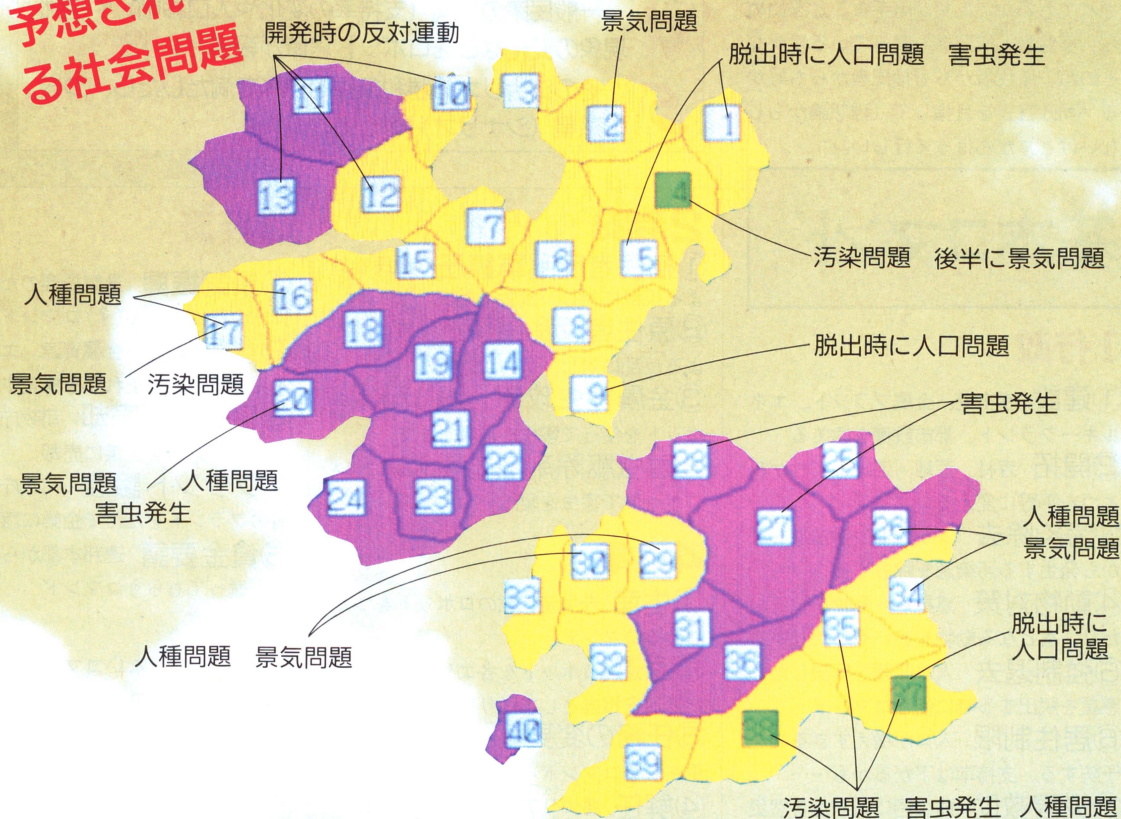
うにしくちやいけない。そこで初めて建てるができるようになるが、えてして住民から建設反対運動が起こったりするのだ。強行するかどうかは自由だが(ここまでやって中止するのもキツイ)



▲人口情報と支持率情報を数字で出してみたところ。人口にかなりバラつきがあるのがわかる

▲植民者と原住民の支持率を別々に表示させることもできる。原住民の支持率が今いちだな

## 予想される社会問題









# 大戦略Ⅲ



# データコレクション

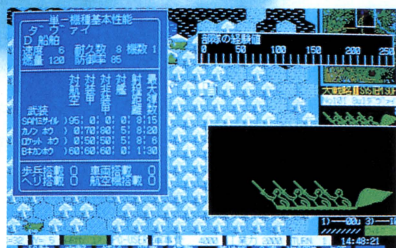
『大戦略III』ファミリーに新しい仲間が生まれた。兄貴ぶん「エディターセット」のあとを追ってデビューしたのは「データロレクション」くんだ。みんな仲よく遊んでやって。

# フロンティア・スピリットで臨め!

アニメでも小説でもそして音楽でも、そこで語られるのは（たとえどれだけ現実をシミュレートしていても）作者の空想世界なんだよね。そして、その世界と出会うことでホモサピエンスは「オモシロイ」ってピッピと感じるんだね。オット、いきなり結論から入ってしまっただけでゴメン。発売された『大戦略IIデータコレクション』をい



▲セットアップ（配置済み）シナリオだってある



▲どのユニットも、個性的なデザインだ

ろいろかじっていたら、フッとそんな思い  
がうかんできたんだヨ。

パソコンメディア界の殿と呼ばれる（だから呼んだ？）亡じない某L誌のコンテンツ、その優秀作品を集めたのがこのソフトだ。ここには『エディターセット』という強い味方があったにせよ、完成度の高い、オリジナリティあふれる世界が7つも入っている。

たとえばユニットだ。マップとならんで作者の思い入れがバッチシでるとこだけど、見てもわかるとおりにかなかな精密。これだけ作るのにはそうとうな時間がかかったろうに、と思わず頭が下がる。なにしろベースがオリジナル世界なんだから、ユニットもすべて自分でデザインしなければならぬ。それでもこれだけ描いてくるパワー。圧倒されちゃうな。そしてプレイする側にとっても、非常にスリリングなものこの部分だ。なにしろシルエットを見ただけじゃどんな威力を発揮するのかわからないからね。えっ、データを調べろ。そんなヤボはいいっこなし。ここはソク実戦で試してみるのが、ワンダーランドに遊ぶ者の開拓精神というものさ。

生産タイプはシナリオのメインディッシュ

ズラ〜リ並んだワン  
チャン軍団。10匹集ま  
れば怖いものなし。

犬戰略II

[illegible]

「デュワッ！」  
「へノへノモ  
ヘジ」などユ

祖師谷ウォーズ

[illegible]

戦国の群雄

同じタイプの  
ユニットでも  
国によって強  
さに変化をつ  
けてあるところがニクイ

生産:子豚 1500:工賃力 1000:砂田増 兵農 重田 15				
<div>747 57 (11)</div> <div>1500:57:10</div> <div>747 57 (10)</div> <div>750:50:10</div> <div>747 57 (11)</div> <div>1500:57:10</div> <div>747 57 (10)</div> <div>800:50:10</div>	<div>747 57 (11)</div> <div>1500:55:10</div> <div>747 57 (10)</div> <div>800:50:10</div> <div>747 57 (11)</div> <div>800:50:10</div> <div>747 57 (10)</div> <div>800:50:10</div>	<div>747 57 (13)</div> <div>2000:200:10</div> <div>747 57 (11)</div> <div>1500:150:10</div> <div>747 57 (11)</div> <div>1000:100:10</div> <div>747 57 (11)</div> <div>1000:100:10</div>	<div>747 57 (13)</div> <div>2000:200:10</div> <div>747 57 (11)</div> <div>2000:200:10</div> <div>747 57 (11)</div> <div>2000:200:10</div> <div>747 57 (11)</div> <div>2000:200:10</div>	

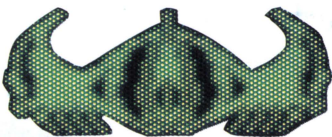


マップ4枚もの  
超大作だ！

# DAVAIは遺跡フィールド

このデータ集の目玉は、なんといってもコレだろう。マップ4枚に展開される謎をはらんだ神秘的SFワールド「DAVAI(ダヴァイ)」だ。

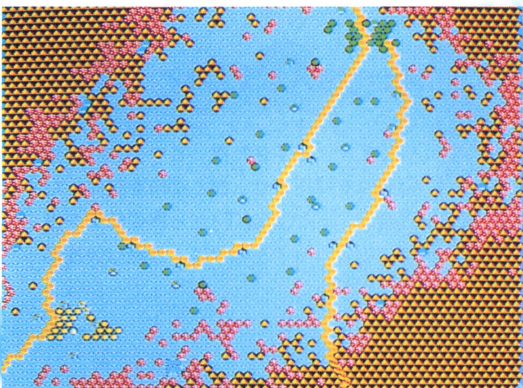
「神の住む星」といわれる惑星DAVAIを舞台に戦われる、地球軍とウィル軍との未来戦がテーマとなっている。ただこの惑星には見てわかるとおり、ナスカの巨大地上絵図、ストーンヘンジ、モアイの石像など地球上のものと似たようなものがありとても不思議なフィールドだ。



▲空飛ぶ王冠のようなのは「ナル・デニマ」。AAMミサイルを装備してる



▲ナスカの巨大地上絵とはどんな関係なのか知りたいよ～



▲ビーズを散りばめたようなマップ。見ためもキレイ

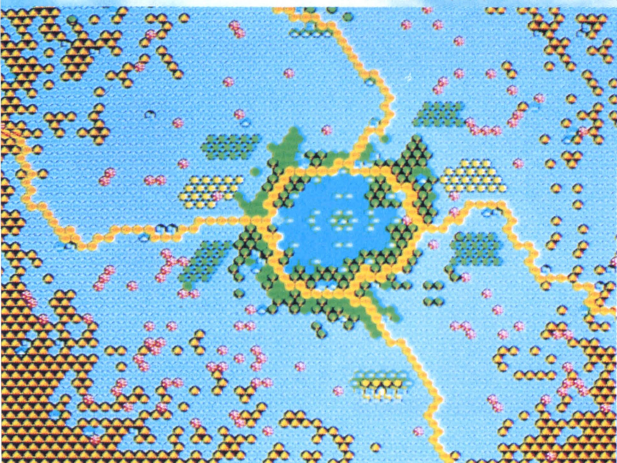
## ユニットも忘れないで

神秘的なところはマップだけじゃなかった。ユニットも古代美術のような仕上がりで、ゲームの雰囲気を盛り上げている。これこそトータルイメージだ。



▲腕を広げた勇姿は「ボ・デニマ」  
やっぱり飛行ユニットなのだ

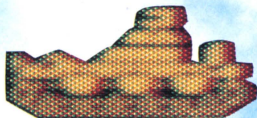
強力な火力を持つ「TS-ゴリアテ」  
やっぱりねとうなずけるネーミング!?



◀中心から拡大していくイメージのストーンヘンジ



▲古代文明の遺物そっくりなユニット。武器のトゲトゲしさがいいところが好き

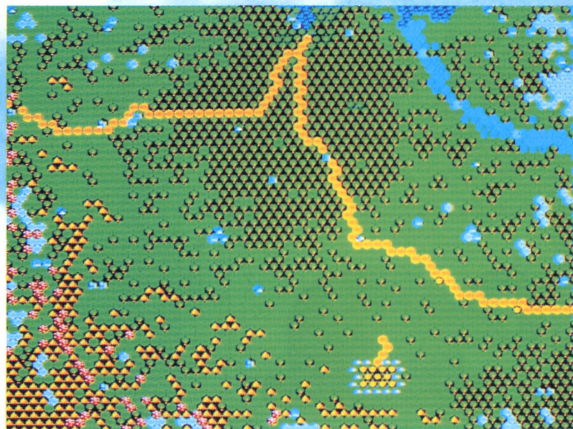


## 謎がある？

パッと見て、これは何かがありそうだと、思わせるマップ。このあたりは完全に、SLGというよりアニメRPGの

ノリを感じるね。もちろんプログラムをいじっているわけじゃないから、ナゾは謎のまま永遠にわからずじまいなんだけど、奥行きを感じさせるその設定がとてもワクワクなんだ。SLGっていうと、ただ「大戦略する」だけのマップになりがちなんだけど、こういう視覚的にも想像力をかきたてるものって、いいよね。そうでしょ、このダンジョンの奥には財宝がとか、きつとアレとコレを合わせるともっと強力な魔法になるんだろうなんて、ゲームしながら想像したことってみ～んなあるはず。だからこのマップでプレイすると、途中でこの岩の下になにかあるんじゃないかなンテ(あるわけないのに) について考えてしまったりするんだよね。うわさによると送られてきた設定資料は60ページにもものぼるそうだから、そうなるのも十分うなずけるよね。

この「DAVAI」はSLGはちょっと、という人にも安心してすすめられるワクワクのおすすめシナリオだ。

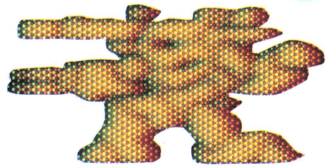


▲最後に待ち受けるマップ。ウィル軍との最後の決戦は近い



## Future Unit

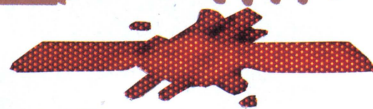
題名を読んでわかったかもしれないが、未来兵器がわんさと揃っているのがこのシナリオだよ。



▲ロボットタイプの「M6Lウォーカー」はATM、SAM、キカンホウも装備している



▲初め見たときは長崎を舞台にしているのかと思った



▲まさか衛星ユニットがあるとは。オドロキ

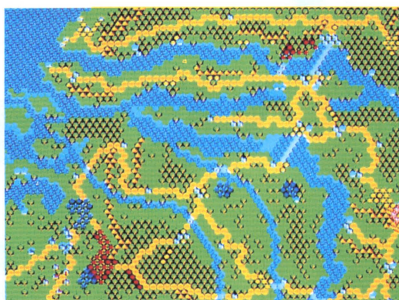
海の多いマップのせいか、艦船ユニットのバリエーションには、原子力潜水艦やホバータンクなんかがセットされていてゲーマーの気をそそぞ。マップがややおとなしいとは思うけど、プレイ興奮度はナンバーワン!?

## A Bridge Too Far

いわずとした歴史もの。第2次世界大戦の「マーケットガーデン作戦」がテーマだ。



▲連合軍主力戦車「M4シャーマン」。さあバリバリ突破して、ドイツ軍をやっつけろ



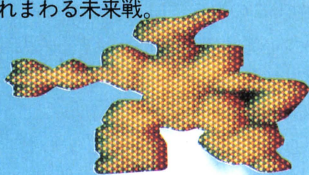
▲河か何本も横切っているの、橋はとても重要



▲ドイツ軍の優秀な歩兵。迫撃砲も装備してる  
題名は「遠すぎる橋」という意味。空挺部隊を降下させ、橋と都市を確保した連合軍。あとは南(下)から機甲部隊を送りこみ2つが手を結べば、作戦は大成功のはずだったが……。シチュエーションがなかなか味わいぶかいシナリオ。

## SuperTank

巨大重戦車オーガを中心とした戦車軍がマップ上をとことろせましと暴れまわる未来戦。



▲ニョキと伸ばした細腕が気味悪いロボット「M-01」。これでオーガに勝てるのか?



▲シャレた名前のファイティングスピリットマップ

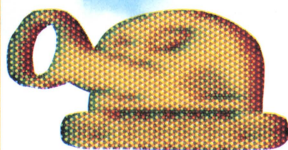


▲オーガの親戚? 「ヘッジホッグ」とは私の事

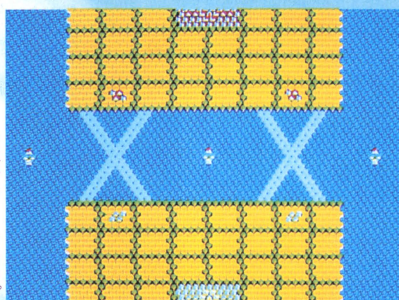
オーガはちゃんとマークI、II、Vまでユニット化されている。それだけではない。なんと海上型オーガも登場するのだ。これは一見の価値あるシナリオ。

## 祖師谷ウォーズ

軍人将棋をモチーフにしているからと小バカにしては大まちがい。その奥はなかなか深いウォーズなのだ。



▲将棋台のようなマップ  
▲ロを見ればわかるでしょう「タコバズーカ」です



とくに笑ったのはユニット。名前やグラフィックそしてとんでもない性能は、プレイヤーを困らせることうけあい。生産タイプは8種類もあるからいろんな組み合わせで大爆笑できる。

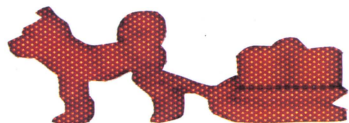


▲ホウキに乗って攻撃「マハリクマハリタ」



## 犬戦略II

犬が飛行し、犬が攻撃する冗談シナリオ。L誌編集部デザイン。輸送ユニットまですべて犬になっているトータルセンスがおいしい。おそれいりましたワン。



▲タロウやジロウも戦闘に行った!?「INUZORI」は補給犬なので〜



▲どこまでも「犬」をつらぬき通すワンダフルマップ



◀やればできることを教えてくれた「HELIDOG」

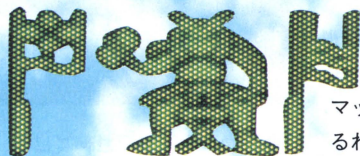
祖師谷ウォーズといいこの犬戦略といい、冗談もここまで徹底してやるとアートになってくる。こんどは動物データシリーズなんかいいんじゃないですか、ねえ。

## 戦国の群雄



▲長篠マップ。下側に並んでいるのが連合軍

1つが武田信玄VS上杉謙信という宿命のライバルが激突する「川中島」。もう1つが3千丁の鉄砲が火を噴いた織田・徳川連合軍VS武田勝頼の「長篠の合戦」。この2つとも、セットアップも史実どおりになっている。



▲ハッハッハッ…ワシが中井貴一じゃない「武田信玄」じゃ

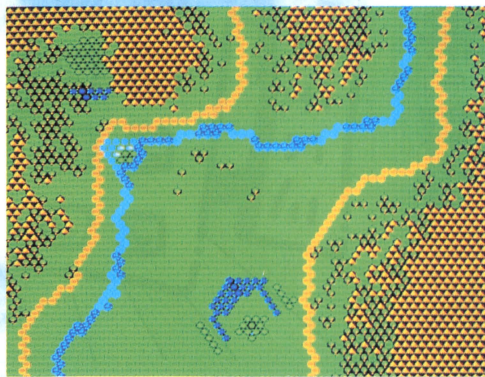
戦国時代の合戦はSLG不滅のテーマだが、実際にはなかなかゲームになりにくい。それだけに合戦ファンにとって、このシナリオはうれしい。まあエディターセットを使えばこんなふうに作れるとはわかっていても、なかなか手が動かないのが墮落ゲーマーの悲しさ。やっと待ってたかいたったというものだ。

マップは2枚用意されていて



◀武装ゼロの「馬印」っていったい何の役に立つのかなあ

▲馬上の武将は「上杉謙信」。こういうのもちゃんと10騎いるんだ



▲川中島マップ。上にいる武田の別動隊の動きがキーポイント

ユニットはこれ以外にも、有名戦国大名（毛利など）がちゃんとある。だから、あとは自分で合戦マップを作れば、ほかの合戦も再現できるわけだ。この親切さはうれしいな。よしオールスター出演「関ヶ原」なんていうのを作ってみよう。

## 暑いときにはスラップスティック!?

う〜ん締め切りまで3日、えっどうすりゃいいんだホホホ、ハハハ。これがいまの正直な心境なんです。これが活字になってころにはソフト発売済みだから、ホントはこの記事もっと突っ込んだガイドにしたかったんだけど、なにしろ突然降ってわいた4ページだったもんだから、表面をペロペロなめた内容しか書けなかったダヨ。許してとはいいません。責めるならライター

を、ぶつなら編集者をねがいます。

さて『犬戦略II データーコレクション』ですがなかなか楽しめますね。とくにライターがオススメするのは、やっぱ4枚大作『DAVAI』。なんとなくオリエンタルなその雰囲気は、とてもカレーに合うから不思議です。ユニットのタイプも多いしデザインも凝っていていい。そうそうユニットといえば冗談シナリオ『祖師谷ウォーズ』。マンガ

チックなノリは、マップの単純さを差し引いても買いです。ゲームってことなら『犬戦略』のほうが上だけど、夏の暑さに対抗するにはスラップスティックが合ってると思います。『犬戦略』は秋の声を聞いてから立ち上げることにしましょう。

それにしてもこういう「オモチャ」がでるってことは、『犬戦略』のフコロが深い証明ですね。エライ。



『大戦略』新作流言で大騒ぎ!!

コソア **しおぢやうしもん新聞**

特別刊

発行：コンプティーク  
SLG特殊部隊

●『大戦略』新作発表か? (一面)

●『維新の風』出足好調 (一面)

●シミュレーション意識調査 (二面)

●この人に聞く——ドクター四谷 (三面)

『大戦略』新作流言で大騒ぎ!!

●博多発  
いまや日本のS  
LG界を代表する存  
在である『大戦略』  
シリーズが、ウ  
サの最新作では大  
幅なイメージチェ  
ンジを図るかもし  
れない、という衝  
激的な極秘情報を  
入手しました。  
この情報に関し、  
本誌S LG劇場で



木下氏 (システムソフト)  
腰は軽いが、口は重い木  
下氏の想像図(?)

おなじみのお茶の水教授は、「最新作は、従来のシリーズとはまったく異なるゲームシステムを取り入れるのではない。さらに『大戦略』という名前そのものも変わる可能性が高い」と分析します。



一方、いままでの『大戦略』路線を継承するゲームになるというウワサも根強く残っており、早くて来春番ごろと予想される同作品の発売日（年内発売というのは誤報）まで、まったく予断を許さぬ状況です。

最後に、この件について発売元のシステムソフト社・木下氏に聞いたところ、「六本木の天鳳のラーメンはおもしろいですよ」と、まったくバズしたコメントを寄せ、関係者の注目を集めています。

またSLGにファンタジーの要素を加えた新作、よーするに『ファンタジーナイト』のようなモノが88SR版で今年夏ごろ発売されるという信頼性の高いウワサがあります。

この新作も現在、秘密のベールに包まれています。『ファンタジーナイト』の雰囲気はあるものの、ユニットやマップ等はかなり変更され、魔法なんかもバシバシ使えるはずだと、オレは断言するね、いやもとい、本誌関係者は予割しています。

『維新の嵐』  
出定好調

## ●横浜発

今年初夏にデビュー戦をぶっ  
ちぎりの勝利で飾った『維新  
の嵐』号。総座には、あの『言  
長の野望』号、『三國志』号等  
がいる名門中の名門。  
デビュー以来破竹の連戦連勝  
を続け、いまだに負けをしら  
ず。

そのプリンス『維新の嵐』号の兄弟が、近くデビューを飾る。クラスはPC-88級。さすがにPC-88級の兄のような圧倒的なパワーもないものの、もちまえのコンパクトさからくる小回りのよさは、88級ならでは。兄にはない、さまざまな特徴を売りものに、PC-88級の総タイトルを手

# 「太平洋風」

今年はじめ、季節はすれに、いきなり本土に上陸し、猛威をふるった『太平洋の風』。半年たった現在でも、いまだに本土にすわり、いつこうに勢力の衰える様子がありません。それどころか、そのケタはすれの勢いに、しだいに神がかりとなつてきて、今では新興宗教にまで発展するというアブナイ状態になっております。現在は、さらに大型の『DX』版までが上陸し、さらに被害地域を拡大させているといった状態で、この『太平洋の風』は、まだまだ猛威をふるいそうです。

年末に向けては、この『大正

昨年、突然「ボクたち、ふつ  
うの男のゴにもとりたいたい」  
と発言。今年の4月に後楽園  
ビッグエッグで解散コンサ  
ートを開いた邪鬼丸、小源太、  
幻妖斎の「拔忍」トリオが、  
しょうこりもなく今度は「抜  
忍2」と名乗って、再デビュ

『言宣』  
『拔忍2』  
『こんどは』

●東京発

「する」ことが決定しました。  
アバントさんが売りものだ  
った彼らですが、再びビエ  
ーに対しては、「いままでより  
も、もつともつとオトナ」ほ  
くなつたかれらの再登場を期  
待してほしい(飯島マナシ  
ャー談)と、プロダクション側  
も旨言極々。

再デビエーの日程は未定。現在はマスクの動向をにらみながら、なまった体をシエイプアップ中。再デビエーと同時に、一気に人気をちらうのがネリイのようです。



### ▲邪鬼丸



## ▲小源太



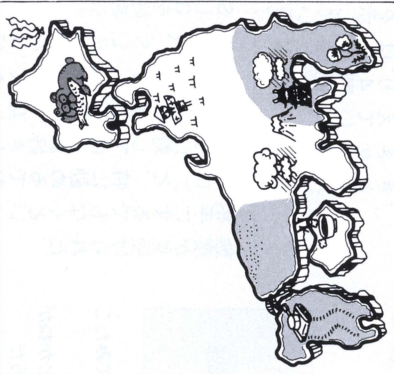
## ▲幻妖斎



# 年末のお元氣

昨年末で、光栄、システムソフトの2色に染まった感のある日本列島。今年は春から戦乱が勃発しております。年末には、さらに戦火が拡大しそうな波乱含みの状態。福岡、京浜地区も相変わらず要注目ですが、とくにソフトハウス人口の高い東京、大阪近辺では、大がかりな抗争に発展しそうです。

東海：うなぎが食いてー  
近畿：要注意地点  
中国：なんかあったっけ？  
四国：一太郎ver.4だぜ  
九州：今年もあばれそう



北海道：雪のちイクラ井  
東北：現在、植民中  
関東：京浜地方で大荒れ  
中部：スキーにはまだ早い？  
北：現在、開発中

に入れてみせると、鼻息が荒い。  
『信長の野望』号、『三国志』号とともに、数多くのできのいい兄弟にめぐまれた多産系の家系である。  
業界では、早くも他のクラスでの兄弟のデビューを心まにする声も。

## 被害広がる

●東条発

洋の風』の本土上陸の仕掛人、ジー・エー・エムより、兄弟分が本土に向けて発射されるとのこと。現在のところ、この新型の正体は明らかになってはおりませんが、『太平洋の風』と同等のシステムをもったヨーロッパ版、現代戦版あるいは日露戦争版のどれかになると思われます。  
いずれのタイプであれ、本土を直撃するとなりますと、かなりの被害が予想されますので、周辺住民に対しては、防空壕、地下シェルターに入るといった避難策が必要になるでしょう。

今日この頃

【シミュレーションゲーム】  
日本語にそのまま訳せば模擬ゲームといったところ。そこから、実

際に存在するものをそのままゲームにしたもの全般をさす。実在の、あるいは架空の戦争をゲーム化したウォーシミュレーションゲームまたは、ストラテジーゲームといわれるものが代表的。しかし、人間は、そうそうしよつちゅう戦争ばかりやつてゐるわけじゃないので、ほかにもいろいろなシミュレーションゲームがある。たとえば、フライトシミュレータとか、レーシングゲーム、スポーツ全般のゲームに麻雀などのテーブルゲーム。なかには本職の医者でもなかなかクリアできない手術シミュレーションもあるし、ナンバシミュレーションだってある。戦争ゲームだけをとってあげてシミュレーションとは、なかなか悲しい。とは、レーシングゲームと麻雀の好きな担当記者のひとりごと。

毎月第2・第4金曜日発売

ファミコン専門誌

ファミコン  
ファミコン  
ファミコン

13号 7月8日 発売  
14号 7月22日 発売

好評連載中

- ☆プレイステーション新作カレンダー
- ☆最新ゲーム徹底攻略
- ☆ハイパーRPGコミック「摩訶羅」
- ☆おまかせQ&A
- ☆勝ゲームリーグ
- ☆ウラワザ警備隊……などなど

ゲームキッズ必読!!

ニッコウニッコウ

8月号大好評発売中!! 定価380円

ファンタジー  
新連載!!  
大好型連載

「ドラゴンウォーズ」杉田流仙  
「サイレントメドウス」麻宮騎亜

★その他、キミを満足させる迫力まんが満載!!

ドラゴンコミックス

STORY 寺田憲史  
ART 円英智

A5判  
880円

重版出来!!

Calcom



ミホちゃんに魔の手がから!!

聖エルザ

クレイダーズII

激動!  
松枝蔵人

イラスト: BLACK POINT



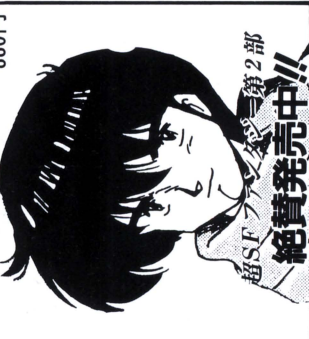
角川文庫

ドラゴンコミックス

Vagrants 2

STORY ヴァンガード  
ART 麻宮騎亜

A5判  
880円



超SFファンタジー 第2部

絶賛発売中!!



# ソフトハウス意識調査

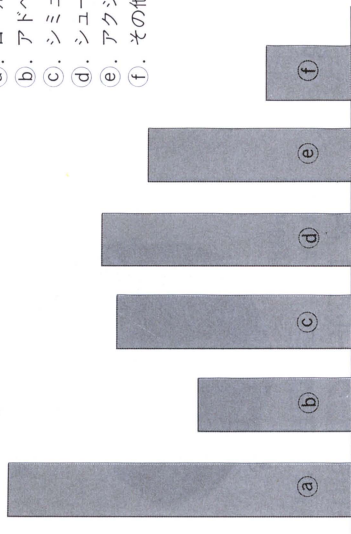
(株)コソフ低能データバンク調べによる、ソフトハウス従業員を対象としたシミュレーション意識調査がこのほどまとめられた。

コンピュータ関連調査会社で業界最大手である(株)コソフ低能データバンク(資本金5万円、社長平井K)では、このほどソフトハウス従業員を対象に実施されたパソコンシミュレーションゲーム(以下、SLGと略)の意識調査を集計、発表した。これにより、SLGに対する意識、またそれらを背景に、ソフトハウスに勤める人々の生態、及びその生活様式、思考など、いままで謎とされていた未知の領域が、初めて公開されることになった。

それによると、ソフトハウス従業員が好むパソコンゲームのジャンルは1位ロールプレイングゲームで、ほぼ回答者の半数が好きと答えている。これに続くのがシミュレーションゲームであり、やはり回答者の約4割が好きと答えてい

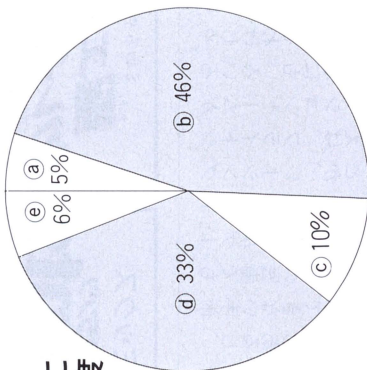
## Q1. 好きなジャンル(複数回答)

- a. ロールプレイング
- b. アドベンチャー
- c. シミュレーション
- d. シューティング
- e. アクション
- f. その他



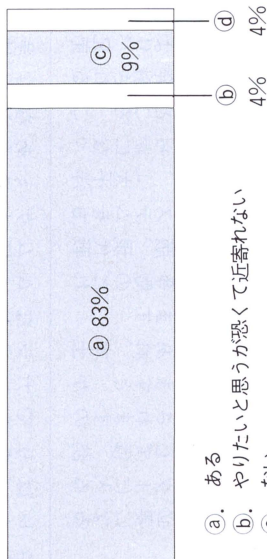
## Q2. SLGに対する関心度

- a. マニアである
- b. 好きである
- c. そろそろ飽きた
- d. なんとなく遠慮
- e. しがちなゲーム
- f. なんといっても他のゲーム



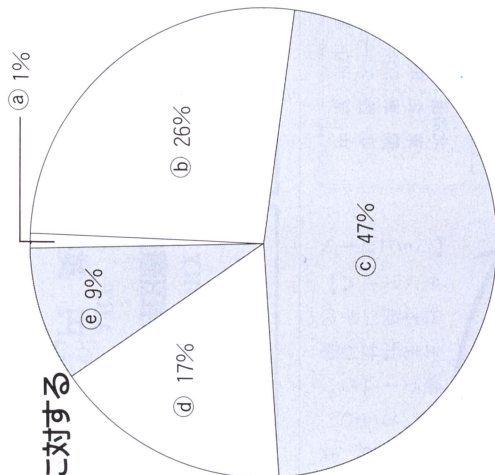
## Q4. SLGの体験(パソコン)

- a. ある
- b. やりたいと思うが恐くて近寄れない
- c. ない
- d. やりたくない



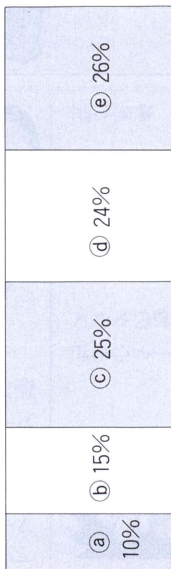
## Q3. SLGに対する理解度

- a. SLGの神様と呼んでほしい!
- b. 一応ひと通りのはおさえている
- c. 世間一般程度には心得ていると思う
- d. じつはよく知らない
- e. 聞いたことがある程度



## Q5. SLGの体験(ボード版)

- a. パソコンでゲームになる前からハマっている
- b. やってみたいが、それほど詳しくはないが、わりと好き
- c. 研究のためにやってみたとがある
- d. やってみたいが、どこか悩んでいる
- e. 自分の性に合わない



のは全体の51%と過半数を占めたが、反対にキライあるいは他のゲームを支持するものも約40%に達しており、好みははっきりと分かれた。また、SLGを好きな者も、キライな者も、SLGがかなり好みのはっきりしたゲームであることを認識しており、互いに相手に対しては「お好きなのうに」と、特に勧めるでなく、相手にするでもなくといった態度が見受けられた。

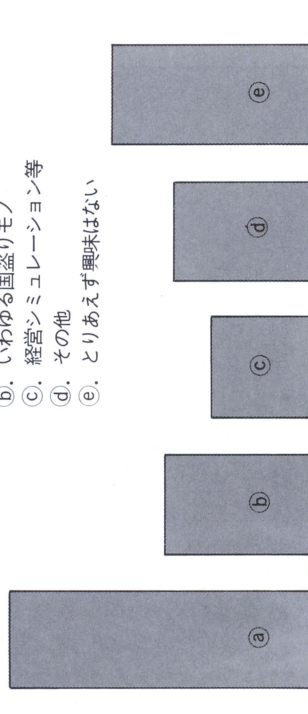
道を歩くのは、社員襲撃を受ける可能性があり、とても危険であることを示している。SLGに関しては、3位となっており、やはり4割近い回答者が好きと答えている。一方SLGは好きかとの問いに対しては、好きと答えたも

る。シミュレーションゲームが2位となっているのは、ソフトハウス従業員が、いかに日常ストレスをためているかを示すよい指標であり、ソフトハウスで管理職にある者は、仕事を終えて家に帰る時に暗い夜



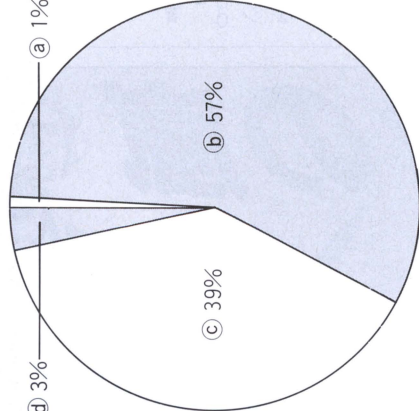
# Q6. SLGの嗜好

- a. いわゆる戦争モノ
- b. いわゆる国盗りモノ
- c. 経営シミュレーション等
- d. その他
- e. とりあえず興味はない



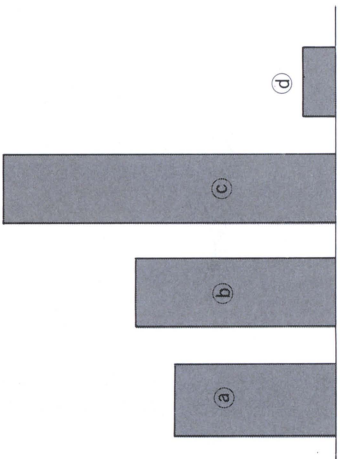
# Q7. SLGの今後について(人気)

- a. 爆発的に人気が高まっていく
- b. 徐々にファンが増えていく
- c. このまま
- d. もう落ち目



# Q8. SLGの今後について(傾向)

- a. どんどんマニアックになっていって終えるのに向かふ月もかかるようになる
- b. 初心者にも気軽に楽しめるような、お手軽SLGが増えていく
- c. いろんなほかのジャンルとのゲームとミックスしてわけがわからなくなる
- d. SLGに未来などない



だからといって、ソフトハウスに勤める人たちがみな、薄情者だといっているわけではない。SLGについての知識がどの程度あるかとの質問に対しては、自信をもつて詳しいと答えたものはほとんどなく、だいたひ知っている、あるいは人並には知っていると答えたものがほとんどであった。SLGの経験の有無に関しては、さすがにパソコン版では8割を超える者が経験ありとしているが、ボード版では半数以下であり、予想以上に低い経験値に終わった。この経験値の低さが、日本のSLGはレベルが低いと呼ばれる理由であろう。レベルアップには経験値を上げることである。また、好きなSLGは、という質問に対しては、戦争物が4割、国盗り物が2割とウォーゲーム志向が強く、ソフトハウスに勤める人の、血の気の多さが感じられる。また、この意識調査の中では、今後のSLGに対する予測もあるが、人気に関しては、ほとんどの人が、今後SLG人

気は、徐々に高まるか、このままと答えており、爆発的なブームを呼ぶことはまずないだろうと予測している。また、発売されるSLGの傾向としては、今後、よりマニアックになっていく、簡単になつていくといった極分化の傾向がみられるようだが、ロールプレイングゲームの場合と同様に、他のさまざまなジャンルと組み合わせつつ、例えばアクションSLGや、ロールプレイングSLGといった二つた薫風が出てくるだろうという意見も数多く出た。ただし、自分でSLGを作ってみたいといった意見は少なく、今後ともSLGが大量に発売されるということは、しばらくはないようである。もつとも、単にめんどろなゲームは作りたくないという、ソフトハウス開発者のわがままなのかもしれない。今後コンプ低能データバンクとしては、よつほどのことがない限り、こんな疲れる意識調査は二度とやりたくないといはしているが、どうも本当に大変だったようである。

# ゲーム製作者のなまの声を聞く

二二で、アンケートの回答のなかから、興味深いものをいくつか取りあげてみることにしよう。基本的にはSLGを好きでもキライでもないといった回答はほとんどなく、ほとんどが好きあるいはキライとはつきりと分かれていたのが、いかにもSLGらしい特徴となつた。ただ、キライと答えた人の多

くが、SLGをやり込む以前に投げ出してしまつてゐる。また、単に食わず嫌いでキライと答えているものも多い。これは、SLGの宿命なのか、それとも単にソフトハウスに勤める人たちに、こらえ性がないからなのか。二二に紹介するソフトハウスの人々のなまの声に、その真実をつかんでほしいと思う。ちなみに私はSLGがキライである。なぜなら、いつも勝てないから。かくいう私はわがままである。

## 好き

- 純粋な勝負ではなく、かつ興奮する。
- まつたりとして、それでいて飽きがない。
- 理手をしてくれるのがうれしい。
- 人をはめるのが趣味みたいなもの。喜びすら感じる。
- 血を見るのが好き。
- そこにSLGがあるから...
- 酒を飲みながらのんびりゲームができて何度も楽しめる。
- 長い時間遊べる。
- 塩コンプのようなところがよい。

## 嫌(い)

- 厚いマニアルをまじめに読まなくちゃいけない。
- めちやくちや暗い。ぬめぬめしている。
- 時間がかかる。
- 相手が強すぎる。
- めんどくさい。
- 慣れると負けない。慣れないと勝てない。
- ルールが難しそうである。
- コンプファイークが特集なんぞやるから(原文のまま)。
- 一回ごとに自分のやらなきゃいけないことがたくさんありすぎる。



# こめ人に聞く!



今月は、ドクター四谷氏にスポットをあててみました。

元SLG研究所所長。その後レゲエのおじさんとなり、東京中を点々とする。現在、コンプティーク編集部で、使い走りしながら居候中。

はじめまして、あなたが四谷さんですね。ええい、頭が高い。四谷大博士といわなければ、何も答えてやらん。失礼しました。早速ですが四谷大博士、あなたがシミュレーションゲーム（以下、SLGと略）を始めたきっかけは？

## SLGに人生をかける

私がSLGをやるのは、そこにSLGがあるからだ。私の前に道はない、私の後には道はできる。私は、SLG道を極めるのだ。（ここで、「おい四谷、メシ買つてこい」と呼ぶ声）そう、こんなことをやっている場合ではない。私は忙しいのだ。それでは、さらばだ。

ありがとうございます。次回はおもな人にスポットをあてたいと思います。私がSLGをやるのは、そこにSLGがあるからだ。私の前に道はない、私の後には道はできる。私は、SLG道を極めるのだ。（ここで、「おい四谷、メシ買つてこい」と呼ぶ声）そう、こんなことをやっている場合ではない。私は忙しいのだ。それでは、さらばだ。

### ウォーゲームハンドブック

●ジェームズ・スウィフト・リグ・ニガン著  
株式会社ホビージャパン  
¥1600

ウォーゲームマニア養成ギブスの存在の本。ウォーゲームとは何かから、一般的なルール（かなりこまかい）、人類の戦争の歴史までもりだくさん。この本であなたもウォーゲームオタク。

### アップル操縦入門

●近藤龍太郎著  
ラジオ技術社  
¥2600

本場、アメリカのシミュレーションゲームをやつてみたかったら、アップルIIで遊んでみるのだ。で、この本は役に立つ。アメリカのパソコン、アップルIIは、マニュアルが英語だから。

### スター・トレック

●ジーン・ロッテンベリイ著  
早川書房  
¥880

パソコンシミュレーションゲームの記念すべき第1作である『スター・トレック』の小説化、というのはウソ。大ヒットしたテレビシリーズから、ゲームができたんだよ。ちなみにこれは、映画版の小説化。

## 今月の本

### ザ80000ブック

●レクター著  
産報出版  
¥4800

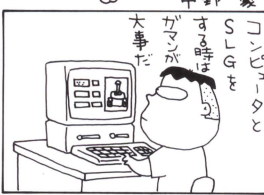
いままでのシミュレーションゲームではもの足りないあなた。もう、あなたは自分でゲームを作るしかない。時代はいまや16ビット。16ビットCPUであなただけのゲームを！

### 宇宙英雄 ロータン・シリウス

●ダールトン・シエル他  
早川書房  
各¥400ぐらい  
140巻を超えてしまつて、もう、いまから読み始める人なんていないと思うけど、これでゲームを作つたら、スゴいんじゃない？

## わがまま盛り

中野豪



※好評連載「コンピュータSLG物語」わがまま盛りは、今月をもちまして終了させていただきます。長い間、愛読ありがとうございました。

# ニシンの嵐

## ロールプレイング

船長や舵取りなど、魅力的な人物となって、あなただけの漁を体験!!

## リアルタイム制

500匹以上のニシンが、自らのアルゴリズムであなたの船から逃げていきます——ニシンはあなたを待っていない

## 劇的事件

ハリケーンや漂流など、様々な事件の発生で、激動の漁を実感!!

## とうとう完成できない



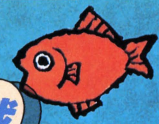


好

評

連

載



# How To Win

夏バテ知らずの超強力連載

## 最新人気ゲーム必勝法



ソーサリアン.....86

めぞん一刻.....92

アルギースの翼.....96



# How To Win

●日本ファルコム ☎0425(27)6501 ●PC8801・VA・9801・X1 シリーズ/9800円

# SORCERIAN

今月は「うん、もう15本ともやりつくしちゃったから、そろそろ新しいシナリオがやりたいなあ」なんていってるキミに贈る、追加シナリオ情報だ！ 新しい5つの冒険に行ける日も近い!!

お楽しみは  
これからだ!!

## ソーサリアン・追加シナリオ 最新情報!!

出るというウワサはあったものの、なかなかその姿を見せてくれなかった追加シナリオディスク。でもやっとその姿を写真に収めることに成功したので大々的に紹介しちゃおう!

1枚のシナリオディスクの中には本編(?)同様レベル1からレベル5までの5本のシナリオが入っています。早い話、操作方法も含め「シナリオ4」ってディスクをバラ売りしてるって考

えてもらえば結構。つまり合計20もの冒険がよりどりみどりになったってワケ。新しい冒険も、前の15の冒険に負けず劣らず面白そうなものばかりだったゾ(くわしいストーリーは下の記事を見てくださいね!)

さて気になる発売日だけど、PC98シリーズ用が7月22日。その後、PC88SRシリーズ用とX1turbo用が7月29日に登場。すばやい対応、さ

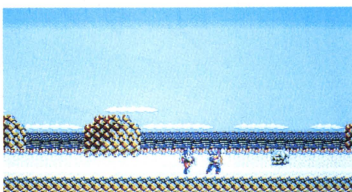
すがファルコムだ。価格は全機種共通、なっ・なっ・なんと3800円ポッキリ。これでシナリオ5本が遊べちゃうんだから、ラッキーな話だね。もちろん、パッケージも美しいぞ。

ナイショの話だけど、取材に行ったときはまだ88版とX1版の発売はまだ未定だったんだ。それがあつというまの完成! ホント、雑誌泣かせなんだから、もう。ぶちぶち。

### レベル1

### 魔性の島

舞台はタイトルにもあるように、沖あいに浮かぶ1つの名もなき島。この島の近くを通る船が、次々と消



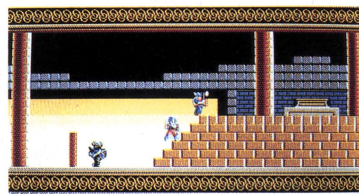
息を断ったというのだ。かつて海賊の棲み家として使われていたあの島に、いったい何が起こったのか?

画面写真を見ると、いかにも「巖流島!!」って感じがするでしょ?(ボクだけかな?) レベル1とはいえ、決して簡単には解けないと思うぞ。

### レベル2

### いけにえの神殿

ある村の近くにある古代遺跡に、突然モンスターをしがえた女神官が現れた。彼女は毎月、新月の夜に若い娘をいけにえとして要求した。もし要求を無視したら世界を破滅させるというこの女神官の言葉に村人は……。



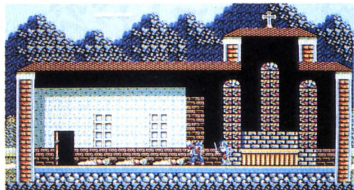
写真を見てもらえば分かるように「呪われたオアシス」をほうふつとさせるグラフィックは期待度十分! 途中で出会うミノタウロスは必見だぞ! NPC登場シナリオ。



### レベル3

## 悪魔に魅入られた花

数多くの貴金属を出す鉱山の村で疫病がはやりだしたという情報が入ってきた。村のそばにある山に生え



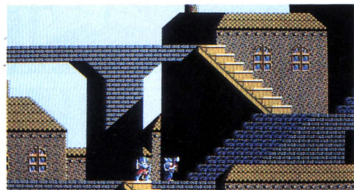
ている薬草がこの疫病に良く効くというのだが、落盤のためそこまで行けないという。はたして村の運命やいかに!?

このシナリオは山をはさんだ2つの村で、それぞれのおもわくが「悪魔に魅入られた花」をめぐる展開していく。絵画的な演出もなかなかカッコイイぞ!

### レベル5

## アマゾンの剣

レベル5ともなると、なかなか手こずりそう。タイトルどおりこのシナリオのキーとなるのは「アマゾン



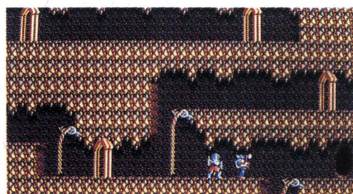
の剣」。ここでいうアマゾンとはジャングルから連想されるほうではなく、アマゾネス(女戦士)のほう。はたして剣を見つけることができるかな?

このシナリオで特筆すべきことは写真を見てもらえば分かるように、マップが立体交差していること。大変そう!

### レベル4

## ああ 嗚呼、ジョセフィーヌは今いずこ

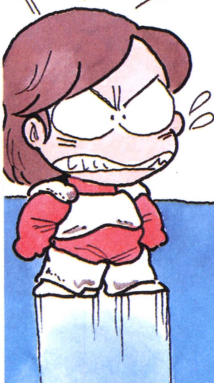
ケメケメ王国のプリンセス、マーベラがかわいがっていたペットのジョセフィーヌが、ちょっとした拍子



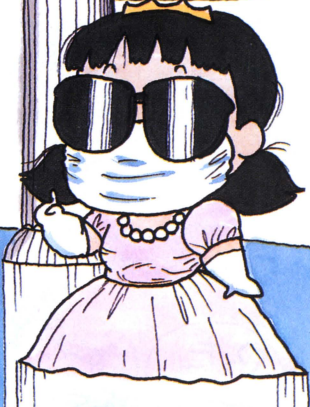
に城の地下にあるダンジョンに迷い込んでしまったのだ。

(ワガママな)お姫さまのために、行方不明となったジョセフィーヌを探しだせ!! NPC登場シナリオ。もちろんNPCとはジョセフィーヌ(のはず)。

それだけで  
叫んだのか、  
!!



ジョセフィーヌ  
という犬をさがして  
ほしいのです...



イラスト/盛本康成

## 特別講師五十嵐先生(日本ファルコム)の 出張講座

どうも、こんな所へ出張させられてしまった五十嵐です。

皆さん、これを読んでいる頃は、シナリオを考案している真っ最中ではないかと思いますが、進行具合はいかがなものでしょうか!?

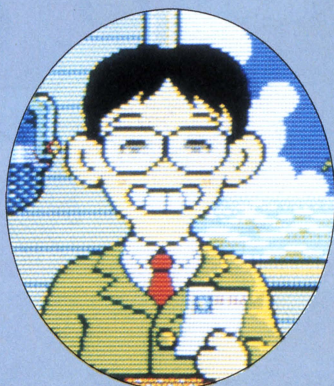
今回は、シナリオ作成にあたってとくに注意すべき点をいくつかあげてみようと思います。

まず、謎となるイベントを1つ作ったら、それを解くためのヒントをさりげなく配置してください。『謎1つに対し、ヒント1つ』これは、原則

です。もう1つは、1つのイベントを解き終えたら、次に何をしたらいいの、わかるようにしておく事です。これは重要なポイントです。

さて、ソーサリアンでは、どんなシナリオが作れるのか? 皆さん、気になるところではないかと思いますが、これはもう、何でもかんでも、といったらオーバーですけど、それに近い、幅の広い、いろんな展開のシナリオを作ることができます。

舞台、目的、モンスターの動き、そしてイベントにいたるまで、これ



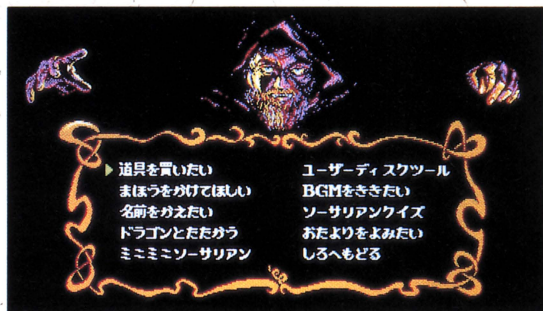
▲いがちゃんこと五十嵐さん。今月は『シナリオ長者』から出張していただきました

は作る皆さんのお気に召すままなのです。自由な発想で、皆さんが作りたいと思うシナリオを書き上げてください。楽しみにしてますヨ。



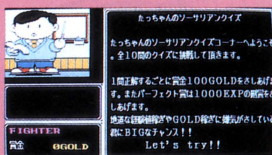
# ボールをぬいだユーティリティーディスク!!

内容てんこ盛りのお楽しみソフトだぞっ!

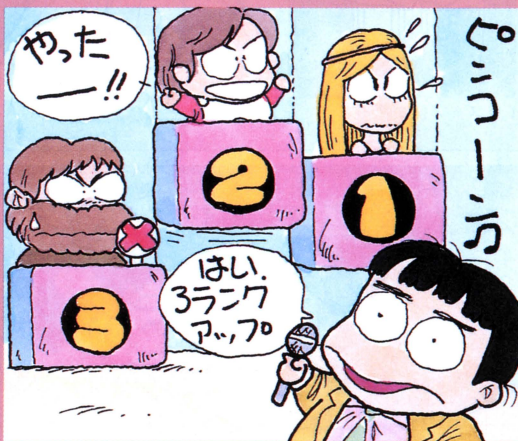


これまたみんなが待っていたユーティリティーディスク。こちらは98版だけしか発売が決まっていなのが残念なところ。まあ、その他の機種で出ないと決まったワケじゃないし、98ユーザーともども興味を持って読んでくださいませ。面白いんだから!

## ソーサリアンクイズ



画面左上にいるのは裏マニュアルなどでもおなじみのたっちゃん。彼の出す『ソーサリアン』に関するクイズに答えると、正解した数に応じていろいろと良いことが起こるのだ。難問、奇問がいっぱいのソーサリアンクイズで、はたしてキミは何問正解することができるかな?



## ミニミニソーサリアン



これぞ『ソーサリアン版遊々人生』の異名を持つ(ホントかよ!?)すごろくゲームなのだ。ユーティリティーディスクに来るには冒険に行くとき同様、パーティーを組む必要があるんだけど、そのキャラを2頭身にデフォルメしたコマがとってもかわいい。ちなみに1人だけで

来ると、いがちゃん、たっちゃん、ファルコムマンがお相手してくれるゾ!



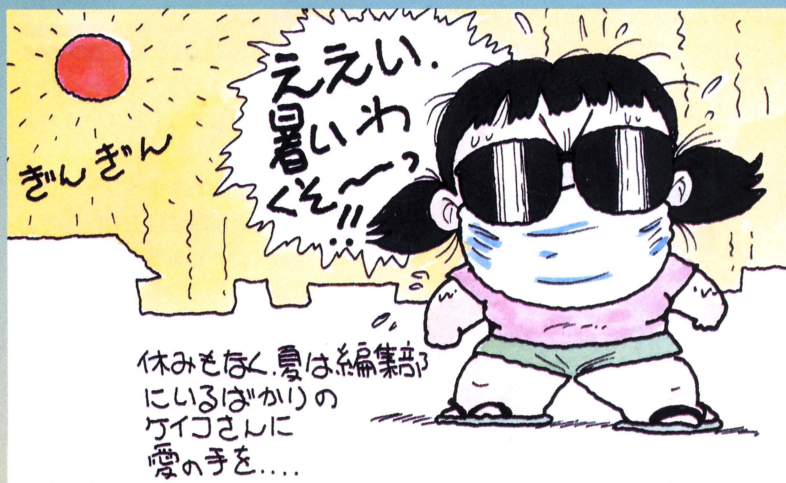


# Keiko組

## ソーサリアン班

4月号で紹介した「ディスク入れ替えテク」はわざとバグらせるって強引な方法だったため、ディスクがこわれちゃうこともあるらしいです。やる人はそれなりの覚悟を持ってやりましょうね!

ところで、宛て名が「KEIKO組」だけの人はまだ多いです。ちゃんと「KEIKO組・ソーサリアン班」って書いてくださいな(そうしないと、整理が大変なのです)。ヨロシク♡

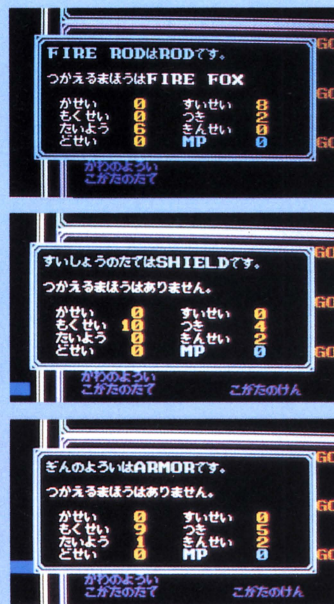


## 隠れアイテムだっ!!

▶長野県・風間逸人、兵庫県・Yoshi

98版の隠れアイテムを今月も3つ紹介します。いずれも「暗黒の魔道士」からのものです。太陽の石を手に入れたあとに見つけることができます。1つめは「FIRE ROD」で、月の石を使うと行けるシーン内の溶岩の海(?)にあります。2つめは「水晶の盾」。星の石を使うと行けるシーンの右スミにあるぞ! 最後の「銀のヨロイ」は右の写真を見てもらえば分かるよね?

X1版でも「聖なる盾」「CHAIN MAIL」「戦いのヨロイ」「月桂樹の杖」「光の杖」「天使の衣」「天女の衣」「鋼の剣」「霧の衣」などが発見されていますが(埼玉県の下田満くん、青木幸夫くんアリガト♡) 98版とまったく同じみたいです。



## EVILとGOOD

▶神奈川県・長岡英樹

カルマが極端に低いキャラ(-15以下)と普通のキャラでパーティーを組もうとすると右のようなメッセージが出るゾ! 88で確認。



## メデューサは2匹いた!?

▶東京都・坂本訓保

廃坑の奥を開けてもらったら廃坑側から奥へ行き、左へ戻りメデューサが見えなくなるまで左へ行く。そして再び右へ行くと……。

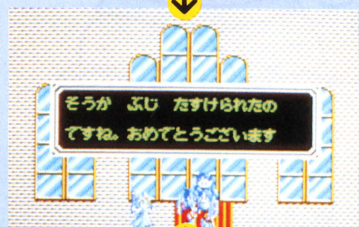
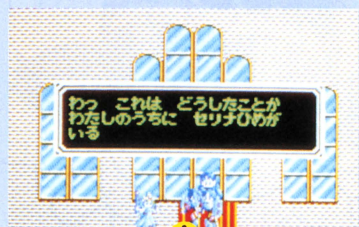




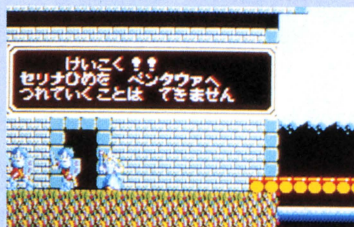
# 隠しセリフも続々発見♡

はじめに紹介するのは、厳密にいうと「隠しセリフ」ではないかもしれませんが、いんだけれど、「ロマンシア」でセリナ姫を助けたあとで教会の人などと話すとき現れるものです。下の写真のようにいろんな人たちが話してくれるゾ！

ほかにも瞑想をしている仙人に会っても「ただ今瞑想…おおこれは夢では



ないか!? わしの目の前にセリナ姫がおられる」なんてセリフも聞けちゃうのだ（この仙人、初めて会った時に無



視して扉に入ろうとしても「わしの役目がなくなってしまう」というのよね♡）。

セリナ姫を連れたままペンタウアへ帰ろうとすると98版では上の写真のように、88版では「ねえちょっと!! 私をどこに連れて行くつもり? お城に入らないの?」とセリナがいます。

また、セリナ姫を助けたら火口で殺



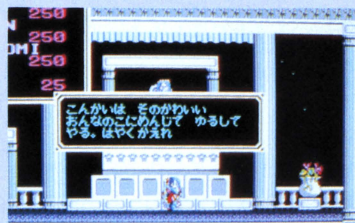
し、教会などに行っても、生きている時と同じように話をしてくれます。上の写真を見てもらえば分かるけど、死んじゃっているのに「おお、ごぶじしたか」なんて変なの!

続いて「暗黒の魔道士」からはオーサーのセリフが報告されています。オーサーを助けたらそのままペンタウアへ連れて行こうとすれば出てきます。



最後は「天の神々たち」から3つ。スタートしたら酒屋を無視し、門の神様に会ってから酒屋にお酒をもらいに行くと「やあさつき山の方へ向かって行った人だね」とあいさつしてくれるのだ。それと、オーサー同様アンナちゃんを連れて帰ろうとすると「それじゃ私はここでもうひと稼ぎしていくわ、元気でね。さようなら」とアンナちゃんがいいます。で、きわめつけがユイターのセリフ! 下の写真のようにアンナちゃんのことを「かわいい女の子」なんていってるの♡ 出し方は、「銀の豎琴」をもらう前にユイターに行けばOKです。

以上、情報提供者は東京都の命源母海くん、兵庫県の萩健一くんでした。どーもネ♡



## 副作用にはこんなに種類があるゾ!

▶千葉県・真壁剛

6月号のHow to Winの中でエリートキャラの作り方を紹介していたけれど、その他の副作用（死者を生き返らせる時の）には触れていませんでした

ので表にしてみました。30年以上ねかせると灰になってしまうので注意! それと、生き返らせるにはお金が必要なので、こちらのほうも忘れずにネ!

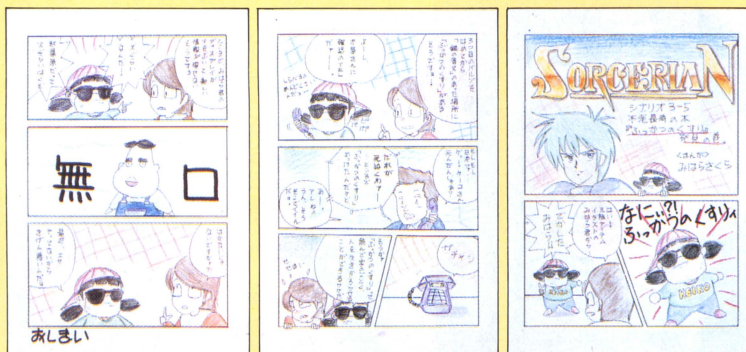
年数	1～3年	4～9年	10～19年	20～29年
YOUNG	変化なし	変化なし	ある能力が1低下する	MAX・HPが20%低下する
ADULT	変化なし	ある能力が1低下する	MAX・HPが20%低下する	年齢が10歳若返る
OLD	変化なし	MAX・HPが20%低下する	短所が全てなくなる（マイナスの能力が全て0になる）	寿命が250歳になる

## 魔法ネタもネ!

魔法に「貫通」の特性をもたせるには倍の魔法をかければいいっていうのは前号で紹介したとおり。では「貫通」する魔法の紹介です（作り方が分かりにくい魔法以外かけ方は載せませんので、ご了承くださいませ♡）。BOMBARD、DEATH、DEG-NEEDLE、LIGHT CROSS、FLAME BURST、STAR FLARE。情報をくれたのは大阪府の矢沢英之くん、静岡県鈴木康介くんでした♡ 貫通 LIGHT CROSSは便利だゾ!



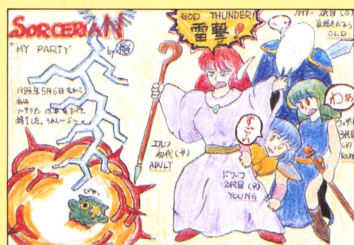
# 情報・イラストコーナー!!



▲山形県のみはらさくらの作品。マンガ形式の隠れアイテム報告です。右から読んでネ♡

このコーナーではオモシロ情報やイラストなどを紹介していきます!

まずは大阪府の山本弘樹くんからのオモシロ情報。X1版でメニュー画面の時にNMIのリセットボタンを押すと、



▲兵庫県のマルイナ=マークくん。お年寄りファイターの背中がさびしそう……

「X-1 TurboハFormatノジュモンヲトナエタ。シカシDrive0ハスバヤクミヲカワシタ。」と出て、さらにDrive0のプログラムディスクを抜いてから、再びNMIのリセットボタンを押すと、「X-1 TurboハFormatノジュモンヲトナエタ。シカシDrive0ニハコウカガナクッタ」って出てくるんだって。ど

▼千葉県県の横山秀岳くん。女性エルフと人気を二分する(?)女性ウィザードです。ステキ♡



▲兵庫県の沙羅羅射くん。不老長寿の王様たちって話、実は編集部でもしてたんだ♡

こかで聞いたことがあるような……。続いてはザンゲ……ってワケじゃないんだけど、6月号のエリートキャラの作り方(P.81)で「60歳になったら冒険に行って……」のところはファイターとウィザードしか有効じゃないぞってお便りです。ドワーフは100歳、エルフは200歳で行ってくださいね! 神奈川県の山本研司くんからの情報でした。



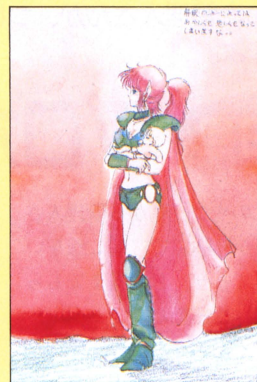
▲栃木県の中村良嗣くん。ハガキを見たウォルフが「すげーカッコイイ!!」だって♡

滋賀県の伊藤新一くんからは、5月号のHow to Winにて未確認情報として紹介した「寺院に通うと、何かいいことが起こる」について報告してくれました。ザンゲやお祈り、寄附を毎年していたキャラが、1つのシナリオで2回も神様に助けて(生き返らせて)もらったそう。ちなみに金銭がなくて寄附できなかった同じパーティーにいたドワーフくんは、あっさりと見殺しになったそうですから、まさに「地獄の沙汰も金し

だい」ってことですね。うーん、ほんとに生命保険って感じ。

兵庫県(今月は妙に兵庫県が多いなあ。他の県の人がんばってネ♡)の藤原和喜くんからは「盗賊たちの塔」の階段を使つてのムーンウォーク(後ろ歩きみたいなもの)ネタが来てます。やり方は簡単、階段の上で降りる方向の逆を向いたまま②キーを押せばOK。やってみただけ、本当にムーンウォークしてるみたいで笑えるぞ!

お次はキャラのレベルをMAXにしたという強者、静岡県の大場好一くんのレポート。100レベル(画面の表示は99)になると、どんなに経験値を上げて王様に会ってもあと569必要といわ



▲大阪府のPちゃん。B4という大型サイズで送ってきちゃった! 2人とも♡

▼神奈川県県の姫氏一人。冒険中のスナックで写真ってアイデアが いいね!



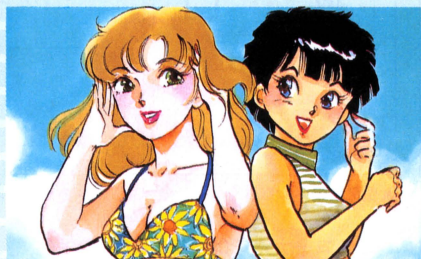
れるとのこと(カルマは45)。ちなみにその時のHPはなんと20000! ドラゴンモードも楽勝だった。うーんスゴイ! また、GOLDのMAXも決まっています65535 GOLD以上持てないそうです。以上88版でのレポートでした。——ってトコで今月はおしまい。みんなのお便り待ってまーす♡

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷K.Tビル4Fコンプティーク編集部「ケーコ組S班」





わーい！ マンガで、アニメで大人気だった、あの『めぞん一刻』の感動の完結篇がゲームになって登場！  
こんどは結婚式が目標よ。でもあわててラストへ向かうより、『めぞん』の世界をじっくり楽しもうね。



ターン、ターカ、ターン♪  
えりか なんだ、なんだ、この音楽は？  
編 五代くんと管理人さんが、ついにゴールインするんですよ。

はるか わーお！ 『めぞん一刻完結篇』ね。  
えりか えーっ、キューピッド役やるの？  
はるか たまには、ロマンチックするのもいいんじゃない？

## 第1日目 プロポーズまであとすこし

えりか 五代のやつ、朝から管理人さんの部屋に上がり込んで、朝ご飯をいっしょに食ってるぜ。お弁当までもらって、保育園へご出勤だ。

はるか 五代くん！

五代 来るな、おジャマ虫！

えりか 相手も見ずにどなったら。いつもジャマされてるからな。

はるか 今回はそばには寄らずに、離れて見てたほうがよさそうね。

(五代はなかなか良い保父さんで、上手に子どもと遊んでる。愛情弁当を食べたら子どもたちのお昼寝の時間ね)

はるか へー、保母さんたちの休憩時間の話題は、プロポーズ。

えりか 五代、しっかり聞いとけよ。  
(保育園が終わったら、夜のお勤めキャバレー「バニー」へ。途中でバツリ、三鷹さん夫婦に会ったの)

えりか あいつ、なにやってんだ？ カップ酒や弁当箱なんかを見せて。

はるか でも、いいものもらえたわ。  
(「バニー」でも子どもたちのお相手をして、さあ、管理人さんのもとへ)

えりか 五代は子どもの扱いがうまいけど、女の扱いはヘタだね。プロポーズ

がめちゃくちやだぜ。まわりを見る余裕くらい持たなきゃ。

はるか あん、今度はまわりくどい。

えりか おっ、今度こそ…、あらら、おジャマ虫たちが乱入してきて、宴会になっちゃった。



### 人生すべて酒！ の一ノ瀬さん



ネはいい人なんですけど。原作では、だんなさまがいとおくさんだって、ほめてましたし。おらかなところがいいんじゃないかねー。

いつでも、酒を飲むことだけを考えているおばさんなの。女子高生だった時があったなんて、信じられない！



### 一刻館に似合わない金持ち二階堂

ちょっとしたまちがいで、一刻館に住むようになった学生さん。にくたらしいくらいのリッチマンです。



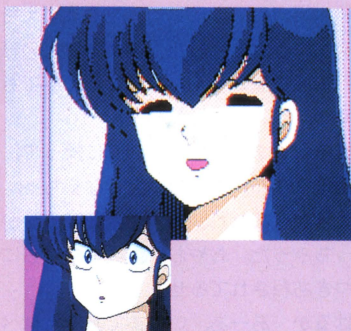
いさか鈍くて、五代くんと管理人さんの仲に気がついてない唯一の住人。ヘビースモーカーで、いつもタバコをくわえてる。



## 泣いたり、怒ったり、だけど、その女が微笑うと…

やきもちやきで、早とちりで  
でも、とってもかわいい女性。  
これで未亡人なんて信じられ

ないね。彼女の一挙一動にド  
キドキオタオタしてきた五代  
くんを早く幸せにしてあげて。



響子さん一筋の五代くん

長年の恋を实らせるための、  
プロポーズ作戦、がんばれ！

### 第2日目

## やったね、ついにプロポーズ！

えりか 今日で「バニー」の仕事はおしまいか。

はるか 五代くんは、子どもたちのために、お人形を用意したのね。

(保育園で五代は、保母さんから気になる話を聞かされた。保育園のまわりを変な男がうろついてたんだって)

えりか ん？ 管理人さんから電話だ。

えっ、お父さんが失そう？

はるか じゃあ、さっきの男は…。

(気になるけど、ともかく「バニー」へ。子どもたちひとりひとりにお人形をプレゼントしていたら…)

えりか わー、出た！ 管理人さんのお父さんだ。

(風邪をひいてるお父さんは、五代に怒りまくってるうちに、ぶったおれちゃったんだ)

はるか 今のうちに管理人さんに電話

して、知らせておかなくっちゃ。

えりか さあ、早いところ、連れて帰ったほうが…。

(ところがホステスさんたちが許しちゃくれなかったぜ。お父さんもひっぱり出されて、大送別会)

はるか 五代くんて、子どもたちに慕われてたのねー。いなくなるって聞いたら、みんな泣き出しちゃったわ。

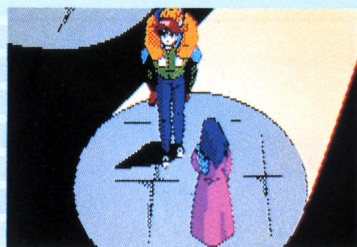
えりか 管理人さんのお父さんまでつられたのか、泣いてるぜ。

はるか あらっ、管理人さん。

(そこへ現われた管理人さんと一緒に、五代はお父さんを送っていったんだ。そして、ついにプロポーズ！)

えりか やったぜ！ ではお祝いに本日は大宴会！

はるか 本日も、でしょ。えりかもみんなも、よくあきないわねー。



### のぞきがだーい好きな四ツ谷さん

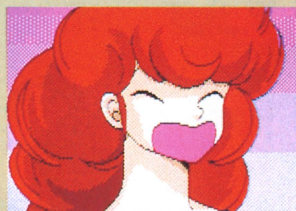
五代くんの部屋との間に開けた穴はあいかわらずふさいでないの。この人のずうずうしさは人一倍。



だけど、この人いったいどんな仕事をしてるんでしょうか？ 意外と謎の多い人物でもあるんですねー。

### クラクラする色っぽさの朱美さん

五代くんも浪人時代なんて勉強のじゃまで困ったくらい、いつも色っぽい姿でアパートの中を歩いてたね。



よく男と別れてヤケ酒を飲んでたけど実は「茶々丸」のマスターから惚れられてるみたい。



# 第3日目

# さー、おばあちゃんに結婚報告!

(五代くんは、今日も管理人さんの部屋で朝ご飯。五代くんのおばあちゃんからゆうべ電話があったんですって) えりか おばあちゃん、夢見が悪かったなんて、ひでえカン。せっかく五代がプロポーズ成功したのになー。

はるか そういえば、五代家にも報告しなきゃいけないわね。

(保育園に行くと、子どもたちは今日も元気。五代たら、「せんせー、給料はもらったか?」なんて聞かれてるのよ)

えりか そうか、今日は給料日だったのね。

はるか 園長先生から給料をもらったついでに、おばあちゃんに電話しといたほうがいいわね。

(おばあちゃんもせっかちな、明日五

代家に報告しに来いなんて。ちょうどお休みだからいいけど。保育園の帰り、五代くんは新潟への切符を買うために駅に行ったの。そして、あのこずえちゃんに会っちゃった。彼女は恋人の転勤で名古屋に行くんだって。とっても幸せそう。よかったわー)

はるか さあ、早く一刻館に帰って、管理人さんに明日の話をしなくちゃ。

えりか あれれ、おでん屋でひっかかっちゃった。おやおや、坂本のぐちにつきあわされてるぜ。

はるか あーあ、いつまでおでん食べてるのかしら。こんなに遅くなって、響子さん、きっと、怒ってるわよー。

えりか 早く、早く、管理人さんのところに行け。

(ようやく一刻館に帰った五代くん、いつものように、苦労しておジャマ虫たちをけちらしてから、管理人さんの部屋へ)

はるか さあ、切符を見せて、五代家に行くことを話さなくっちゃ。

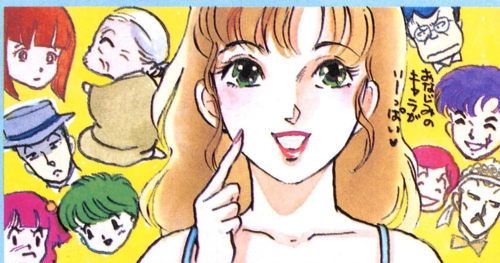
えりか おおっ! 今日はさすがにいい雰囲気じゃん。管理人さんの手をにぎった…。

はるか きゃっ、住人たちが来たー! またまた、ジャマされちゃって、宴会なっちゃった。

えりか やれ、飲め、ほら、脱げ! こらー! 五代、逃げるな。ほれ、ビールやるから、押入の中から出てこいよー。

はるか ひえっ、かわいそう。

## はるかが紹介! 前半の4日間に会う人たち



保育園の元気な子どもたち



▲現代っ子はファミコンとアニメが大好き? けつこうマセてるよ



パニーの子どもたち

▲ホステスの子どもなの。慕ってくれてるこの子たちとの別れにちょっとさみしそう



保育園の園長さん

▲園長さんのぎっくり腰のおかげで就職できた



三鷹さん夫婦

▲この人たちに会ったら、ただで物を手に入るチャンス! ふたつもらえるわよ

▶お金がない時などなにかとお世話になりましたねー



友だちの坂本くん



管理人さんのお父さん

▲おっかないけど娘可愛さのあまりの言動は許そうね



先輩の保母さんたち

輩たちなのよ

▶いかにもという感じの呼び込み屋



「パニー」のホステス

「パニー」の先輩



▲化粧前と後では別人。たくましい母でもある



懐かしのこずえちゃん

▲五代のかつてのガールフレンド。彼女の家で食事か命の糧だった頃もあった



「茶々丸」のマスター

▲この人、朱美さんのどこに惚れたのかしら? 聞いてみたいな



## 第4日目

# 五代家で、管理人さんのご披露だ

(今日は新潟行きた。五代と管理人さんは、朝ご飯をすませると、駅へ向かったんだ)

はるか すごい、一刻館の住人たち総出でお見送りだわ。

えりか ばんざーい、ばんざーい!

はるか やめなさいよ、えりかまで。

ふたりが真っ赤になっているわ。

(新潟駅でふたりが待っていると、おばあちゃんが迎えに来たぞ。あいかわらずの元気なばあちゃんだぜ。さっそく、五代家に行くと、今日もお店を開けて、お父さんもお母さんも忙しそうだ。でも、きどらない良い雰囲気)

はるか 管理人さん、五代くんの家族

にどう思われるか心配してたけど、もうすっかりなじんでるみたいね。

えりか お店の手伝いまでしてるぜ。

はるか あらら、五代くん、おばあちゃんに呼ばれて、どうしたのかしら。

(なーんと、おばあちゃんは五代に結婚資金を用意してくれていたんだ。そして、今度は管理人さんが呼ばれて、五代が追い出されちゃった。しかたなく、五代はお店に行き、お父さんたちとおしゃべり)

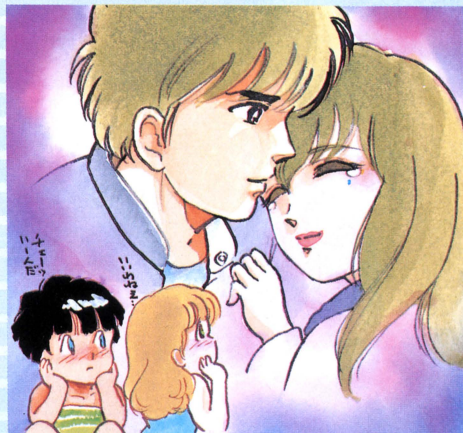
はるか よかったわねー、お母さんもお父さんも、すっかり管理人さんが気に入ってるわ。

えりか おっ、こんなところで、ビールをもらっちゃったぜい。

(そうこうするうちに、五代は、またおばあちゃんに呼ばれて部屋にいくと、指輪が用意されていたんだ。五代が管理人さんに指輪をはめると、おばあちゃんは安心して、そのまま…)

えりか あのおばあちゃんが死ぬわけねえだろ。

はるか まーったく。死ぬどころ



か、友達集めて、大宴会を始めちゃったじゃない。五代くんが宴会に巻き込まれない日ってないのね。

えりか まあ、めでたい宴会だから、いいじゃん。はるかも飲めよ。

次号へ続く…



## えりかの「一刻館のおジャマ虫撃退作戦」!

管理人さんとふたりっきりになりたいのにジャマするし、毎夜毎夜宴会には引きずりこむし、一刻館の連中とつきあうのはもうタ〜イヘン。というわけで、対応方法だ。



▲宴会では、とにかく耐えて、耐えぬく。疲れて寝ちゃうのを待つのだ



◀機嫌が悪いと部屋に入ってくれない響子さん。機嫌をなおしてもらう方法もいくつかあるぞ



▲住人たちがいる間は管理人さんと話ができない。いろんなものをあげたり、見せたりすれば消えてくれる。その時のセリフも楽しいぞ



# How To Win

●工画堂スタジオ ☎03-353-7724 ●PC9801, 8801 SRシリーズ / 7800円



## ついに敵の大將ミノリンの居城へと 進撃開始！ 感動の最終回だっ !!

▶城内の敵は、地上の敵と比べようもないくらい強い。気を引きしめろ！

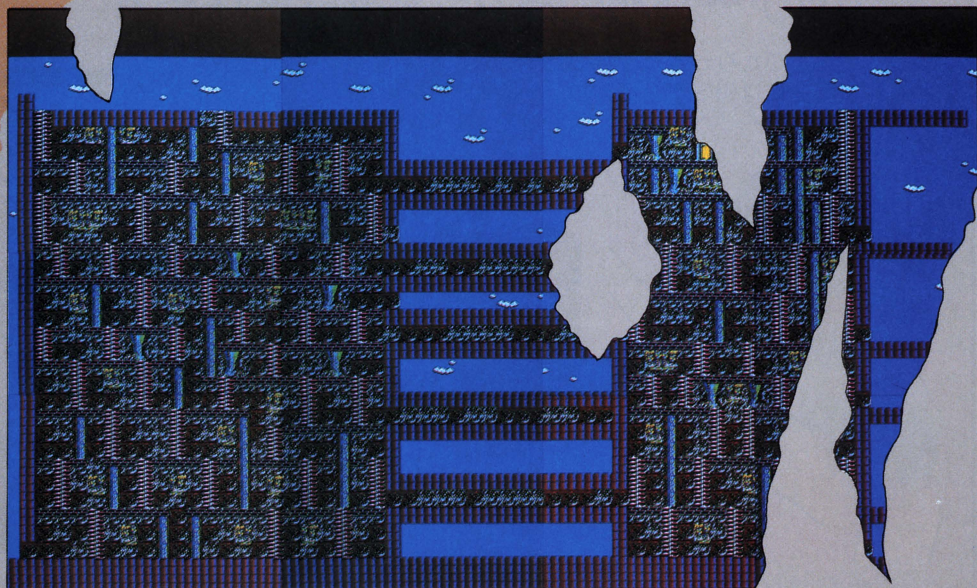


この連載もいよいよ大詰め。敵の大將たるミノリンが住んでいる「妖城」へと足を踏み入れたところから、今月はスタートだ。

先月でも触れたけれど、城内には邪悪なる大気が満ちていて、1歩進むたびにダメージを受けてしまうんだ。これを防ぐには、こまめに『ギアガンマ』

の魔法を使うしかない。まあ、消費MPが8と少ないのでバンバン使ってやろう。なにせ城内にいる敵は強者ぞろいだから、ヘタにMPをケチって体力を低下させちゃうと、やられる確率が高くなっちゃうのだ。逃げようにも逃げられず、やむなく強力魔法を使うハメに……なんて、バカらしいものね！

### 妖城 マップ



▶ミノリンの住んでいる城だけに、邪な気に満ちている。それは1歩進むごとに20のダメージを主子に与えるのだ！城内は迷路と化していて、行き止まりも多い。はたしてミノリンはいったどこにいるのであうか？

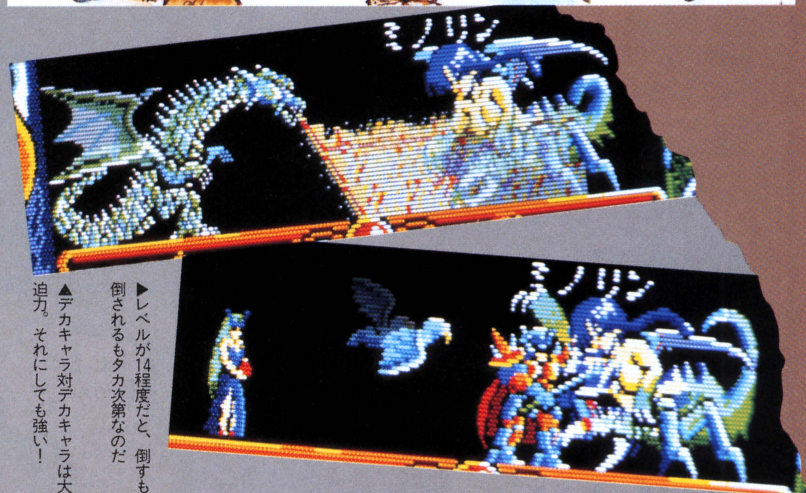


# 諸悪の元凶たるミノリン、いざ勝負！

城内を歩きまわっているうちに気づいた（というか、いやでも気づかされた）ことがあった。この城は行き止まりが多すぎるのだ！ それもうまくカムフラージュされていて、「この先には何があるのかな？」なんてワクワクしながら進むと突然行き止まりになっていたりするからもう大変。歩く距離が長くなればなるほど『ギアガンマ』を使う回数が増えるし、当然妖獣に出会う確率も高くなる。逃げまくってはいるものの、何発かは攻撃を受けちゃうので、魔法なり薬なりで体力を回復しなくちゃならないのだ。さらには、やっと扉を見つけたものの「ここからは壁（床）がジャマで行けない！」なんてこともあったりして……。

何度かの試行錯誤を繰り返すうちに「妖城」のつくりを把握することができ、ようやく扉の前にやってくることができた。MPや薬が残り少なくなっていたので、中に入るのはためらったが、せっかく来たんだから中に入ることにした。仮にいきなりやられちゃったとしても、もうルートは覚えたからもう1度チャレンジすればいいんだからね。はたして、扉の中にいたのは……ミノリン!! いきなり攻撃される、というワケではなかったのですが、1度外へ出て町に戻ることにした（ミノリンの体力は9900もあって、どう考えてもいまの状態では勝ち目がなかったのだ）。

町で完璧な装備を整えて、再び「妖城」へと出発！ 今回はミノリンとの戦いのため『キョクテンド』も『ギアガンマ』も使わずMPを温存した。体力が300くらいになるまでがんばって、そこで薬で回復させる、という方法を



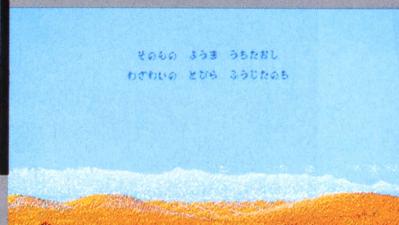
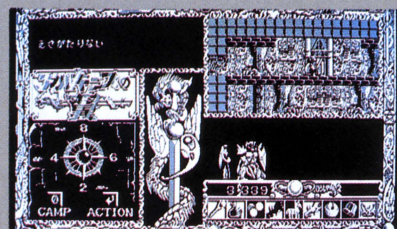
▲レベルが14程度だと、倒すも倒されるもタカ次第なのだ  
▲デカキャラ対デカキャラは大迫力、それにしても強い！

取ったんだ。危険ではあるけれど、最短ルートを知っているからなんとかするだろう、と思ったワケで、事実MPを使わずに扉の前まで来れたのだ。さあ、いよいよラストバトルだっ！

戦闘が始まるとともに『ヒチテパート』、『ダクトドール』の魔法で相手の攻撃を鈍らせ、すかさず『カズノヒロブ』！ ドラゴンに変身すること3回、計7500のダメージを与えたものの、ミ

ノリンはまだ体力十分。こうなったら、肉弾戦だ！ 王子が切りこみ、まりちゃんも『ラテア』をとこなえる。MPが底をついたら秘密兵器（?）、タカの20連続攻撃！ 王子の体力も少なくなったが、ミノリンの体力もあとわずか。よし、とどめの一撃だっ！ グサッ!!——かくしてミノリンは討たれ、アルギースに平和が再び戻ってきたのだ!!

◀ミノリンを倒した直後、画面はモノクロに……



◀▼エンディング。いままでのことを思い出し感傷的になったりして……。下はスタッフクレジット



闘いは終わった……



# おまけのHow to Win コーナー !!

このゲームには隠れイベントがふたつもあったんだ。お金がもらえたり、レベルアップしたりとお得だぞ！

## おちゃめな水の精霊



アルギース城の南東のとある場所（左の写真参照）で、海のほうを向いたままあたりを調べてみると、なんとビックリ「東の地」で

お世話になった水の精霊が再び出てくるぞ！ モチロンただ登場するだけじゃない。「おまえが落としたのは、どのオノじゃ？」と金のオノ、銀のオノ、銅のオノを持ての登場なんだ（いったい何を考えてるんでしょうねえ、水の精霊さんは）。そのうちのとあるひとつを答えると、「大金をつかわそう」といって60000ゴルダものお金をくれるのだけど、まちがえちゃうと「落としてもいないのにウソをつくな！ 立ち去れいっ！」と怒られるハメに…。さらにもう1度行って同じ答えをすると、大変なめに合うので、やらないよーに！（どーしてもという人は止めないけどね。やる前にセーブはしておくよーに）。ちなみに「どのオノじゃ？」との問いに「落とさないよーん」と答えると「ならばこんな所でリターンキーを押すでないっ！」といわれるゾ！ というわけで、ためしてみてね。



## カメを助けてやると…

右の写真にあるように、「西の地」のボーリックの町を左に行って2つ上の所を調べてみると、子供がカメをいじめている現場に出く



わすのだ。ここで「助ける」のコマンドを選ぶと、「やっぱり助けない」、「子供をハリたおす」といった選択肢が現れ、このうち「金をやる」を選ぶと、子供が「10000ゴルダくれるならこのカメおっちゃんにやるわ」といいますしまつ。それに対し「シブシブあげる」と答えると「なんや！ どうせくれるんなら気持ちよくくれんかいっ！ あーっ気分わるっ！ やっぱやらんもんね」だって（ワガママなやつ！）。また、金をあげないで「子供をハリたおす」を選ぶと、逆にこちらがやられてしまい、体力が1しか残らないってんだから……。でも上手に受け答えてあげると、妹のレベルが最高のレベル16に一気に上がり、全部の魔法を使えるように（アイテムがないと使えない魔法は当然ダメだよ）なっちゃうのだ！ スゴイだろっ!!



## ソフトをプレゼント!!



「祝！ アルギースに平和がもどって良かった良かった」記念——というワケで、工画堂スタジオさんの御厚意により『アルギースの翼』のソフトをプレゼントいたします。88版4本、98版4本の計8本です。あて先：〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ケ谷K Tビル4 Fコンプティーク編集部「『アルギースの翼』ソフトプレゼント係

ゲームを解いて、終了証とメダルをもらっちゃおう!

これが『アルギースの翼』終了認定証プラス「おまけ」のメダルだ。ゲームをクリアした人はすぐにマニュアルについているハガキに終了時に出てくるパスワードを書いて送ろう!!





AVG WORLD

# 聖エルザ クルセイダース

Concept & Script: 松枝蔵人  
Visual Work: BLACK POINT

聖エルザ  
クルセイダース II 激動!  
発売中 420円だ!!

ACT17: 300年後の"えるざ"

My Name Is ELZA





# 空手部のみんなも興味シンシン、現代に生きる“えるざ”はだれ——？

はるかな過去、歴史上の人物天草四郎から発し、綿々と受けつがれてきたキリシタン信徒の最高位。“えるざ”という洗礼名を冠せられ、全国に散った忠実な子孫を指導し、『地上の楽園』を実現すべくたゆまぬ努力をつづけ、ついには倒幕をはたし明治維新にまで大きな影響を与えた、数知れぬ女たち——“えるざ”。

(わたしたちがこうして『敵』との戦いをつづけている間にも、初代“えるざ”天草四郎の命じた定めによってこの世に生を受けた“えるざ”が……それもたったひとりの“えるざ”が今もどこかにいて、わたしたちを見守ってくださってるんだわ……)

わたしは語りつづける姫のすんだ声を聞きながら、美しいロマンチックな夢想にひたりきっていた。

「現在の“えるざ”——聖エルザの全権をその手に握り、秘められた財宝をゆだねられた、その娘とは……」

姫がついにその者の名を口にしようとしていた。わたしも、オトシマエも、チクリンも、かたずを飲んでつぎのひと言を待った。

そのときだった。わたしたちの背後で、ガタンと物音が起った。

「だれだ、そこにいやがるのはっ!？」

オトシマエがすばやく立ちあがり、道場の入口にむかって怒鳴った。

そのとたん、黒々とすすけた引き戸が大きくたわみ、グラリとこちら側に倒れかかってきた。パターンと音をた

てて戸が床板を激しく打つと、いくつもの悲鳴が入り乱れながら道場の中へころがりこんできた。

「あ、あんたたち——」

カミソリを仕込んだ武器をふりかざして身がまえたチクリンが、すっとんきょうな声をあげた。おり重なって倒れているのは、双子、キャティ、若松クン、三人組。それに伊勢さん——空手部のみんなだったの!

「チッ、てめえら、こっそり立ち聞きしてやがったんだっ!」

「わー、許して、キャプテン!」

オトシマエが怒りに顔をまっ赤にしつつめよると、空手部の人たちは首をちぢめてふるえあがった。

「これはアタイたちの話だ。てめえらにゃ関係ねえ。ブンなぐるのはやめといてやるから、サッサと寝ちまえ!」

「け、けどさア、アネゴ。オレたちも今の話、聞きたいんだよ」

若松クンが大杉の巨体の下から顔を出し、哀願するように言った。

「な、なんだと——?」

「そのとーリアルよ、キャプテン。ヒドイ状態になった学園や、つかまってる宇奈月サンとり返すのに、アタシたちのパワー必要としてくれるの、とってもうれしーアル。ケド、どーして聖エルザが狙われているのか、敵の正体が何なのか、アタシたちにも教えてくれていいんじゃないアルか?」

キャティが、例によってすこしのよどみもない明解さで問いかけた。

「だが、これは……」

口ごもったオトシマエは、救いを求めるように姫をふり返った。

姫はちょっと下をむいて考えこんでいたけど、やがて顔を上げ、ゆっくりとひとつうなずいた。

「——わかったわ。聖エルザの歴史的背景や私たち5人の血縁のことは、空手部のみんなとは直接関係のないことだからと、ずっと秘密にしてきたけれど、事態がここまで切迫しては、聖エルザ奪回に命をかけるのは、私たちも空手部もすこしも変わらないんですね。お話しするわ——いえ、ぜひとも聞いていただきたいの」

「そーこなくっちゃ!」

若松クンがいかにもうれしそうにわたしの横にきて正座した。

「で、でも、姫エ、こんなトホーもないハナシ、あたしだってどこまで信じていーかわかんないくらいなのヨ」

チクリンがとまどいの表情で言った。

「ええ、だから最初からお話するわ。いい? そもそも聖エルザは——」

姫が語りはじめると、わたしたちはもちろん、その横にずらりと勢ぞろいした空手部のメンバーも、きちんと居ずまいを正し、ひと言も聞きもらすまいと真剣なまなざしを姫に集中した。

江戸幕府をゆるがせた島原の乱からはじまる隠れキリシタンの歴史、“えるざ”を中心に結束した子孫たちの苦闘と、それが日本の歴史におよぼした大きな影響のことは、そのあまりの壮大

うひょっ! コックリこと宇奈月平平だよ♡ ボクの孤独な戦い、応援してくれてる? え、忘れちゃった? こまつたなア。ボクの説明を聞いて思ひだしてよネ。爆破事件の罪をきせられ無期停学になり、伊豆の山中にこもったボクからクルセイダーズ。ところが、聖エルザでは夏休みなしのスパルタ講習がはじまった。ボクはオトシマエに誘われ、空手部の連中を救い出しにいったんだけど、水谷のおかげでボクひとり「若」に囚われてしまったんだ。聖エルザは「若」のシメツケで生徒たちの心は荒廃し、見るも無惨な状態。ボクは「若」をトップの座から引きずりおろし、その権威を崩そうと必死なんだけど、「若」の支配力は強力になるばかり。とうとう滝沢礼子も「若」と手を結び、忠実な水谷まで追い出してしまった。一方、救出された空手部を加え、伊豆に理想の聖エルザを築きつつある姫たちは、ヨーロッパに渡って得た古文書を解読し、クルセイダーズが天草四郎の子孫だったことをつきとめ、さらに聖エルザの秘密の核心にせまりつつあるんだけど……? うう?



前編のあらすじ





さに、くり返し聞くわたしたちさえ感嘆のため息をもらしてしまった。

その話はまるで夢物語のようで、驚きが大きければ大きいほど、チクリンの言ったようににわかには信じられないことばかりだった。

でも、話が進み、姫のおじいさん、前学園長の急死に端を発し、現在の異常な聖エルザの状況に至る一連の事件のことに話がおよぶと、それまでただただ感心するばかりだった大きな歴史の流れの中に、確実にわたしたちが巻きこまれ、そこに生きて関わっていることを実感せずにはいられなかった。

「じゃ、『敵』の陰謀がなけりや、共学  
にもならず、おれたち今ごろ聖エルザ  
の生徒でもなかったってわけか……運  
命の皮肉ってやつだな」

「え？ おいらがみんなの仲間になれたのは、『敵』のおかげなのかい？」

「安田のバーカ。それはキャプテンが水谷の野郎と対決して空手部を廃部の危機から救ったからだろ！」

「それにしても、あの滝沢礼子が、そんなに不幸な生いたちだったとはなア」

「でもさア、不幸ってことなら、織倉や白雪さんの両親だって……」

空手部の人たちの感想はさまざまだ

ったけど、事件の根の深さと重大さを再確認し、使命感をさらに強めたことはどの顔からも見てとれた。

「姫、さっき言いかけていたわね、現在の“えるざ”のこと——」

わたしはずっと気にかかっていたことを質問した。

「そうアルよ。白雪サンのおじーさんの亡くなった今こそ、学園の全権をにぎるそのヒトに登場してもらって、聖エルザを正常化するアルよ！」

「理想の象徴、統合のシンボルをかかげることは、われわれの聖エルザ奪還の正当性を示すうえでも戦略的に有効だな。で、その人間は——？」

伊勢さんも冷静に分析し、姫に答えをうながした。

「ええ。“えるざ”の資格は、まず初代  
えるざ天草四郎の6人の娘の血をひく  
子孫であること——」

「そこまでなら、男子であるコックリ  
をのぞくアタイたち、そして滝沢にも  
その資格があるわけだが……」

「そう、問題は、直系の子孫同士の男女間に生まれた娘であること——」

「アタイはちがうな」

「残念ね、あたしもヨ」

わたしは明確に答えるすべもなく、

姫ヒメの次のことばを待った。

「私の母も家系はおろか<sup>セント</sup>聖エルザともまったく無関係よ。滝沢さんにしても、父親は何者とも知れないし……」

姫はそこでことばを切り、わたしのほうへまっすぐ視線をむけた。

「ま、まさか、そんな、わたし……！」

「いえ、よく聞くのよ、ミホ。あなたのお父さんは織倉家のただひとりの生き残り。お母さんの姓は六家のどれでもないけれど、ペンダントを託されたのがチクリンやオトシマエ、滝沢さんのお母さんという直系の子孫だったことを忘れてはいけないわ」

「アッ、そ、そーヨ。ミホちゃんのマ  
マも“えるざ”の血をひいてたのヨ！」

チクリンがパチンと手を合わせた。

「そして、ミホのご両親を結婚させたのが、ほかならぬ私のおじいさまだということ。私は思うのだけれど、おじいさまはきっと新しい“えるぎ”を誕生させようとなさったのよ。この激動の日がいつか<sup>セント</sup>エルザを襲うことを予感して……そう、ミホ、あなたこそが

## 現代の“えるざ”、

私たち子孫を従え、<sup>セント</sup>聖エルザの運命を  
 変えることのできる、人なのよ——!!





# 偵察はチクリンにオ・マ・カ・セ♡ 忍者のマネゴトなんて原始的、現代



「松岡くん、もっと右。右ってば、オハシをもつほーの手でしょ……え、あんた左キキだっけ？ えーい、なんでもいいから右ヨ。そっちじゃない、左ヨ左。このウスノロ松！」

あたしの前にズラリと並んだ小型のモニター画像のひとつが、右往左往しちゃってる。マイクに大声で怒鳴る。「マツ、もっと左よ、マツったら！」  
「……マツ、マツってそう怒鳴るなよ。オレまでおこられてるみたいじゃないか。こっちの具合いはどーだい？」  
「あ、ゴメン、ゴメン。えーと、若松くんは第二教室棟だったわネ」

あたしはあわてて別のモニターをのぞきこむ。赤外線スコープの映像は窓をズーッと横に見ていき、植えこみの陰の地下通路の入口を映しだした。  
「オッケー！ 若松くんは次行って」  
「……チクリン、アタイは体育館のはずれまで来たぞ。学ランの見張りがいるが、ぶっ倒してサークル棟に踏みこもうか？」

オトシマエの携帯してるカメラからの画像に、壁ぎわにひそむ学ランがチラッと見えた。

「だ、だめヨっ。あくまで偵察が目的なんだかんネっ！ あんたはエルザ・ハイツにまわって。あそこはたぶん警戒手うすだからバッチリ撮んのヨ」

「……ほー、なかなか適確な指示だ。サマになってるじゃないか、チクリン」  
「ふん、トーゼンでしょ！」

テキパキ指示を出して一段落すると、あたしはケーキの包装紙を開き、口の横につき出してるマイクを食べちゃわないよーにもち上げてから、コッテリした生クリームをなめた。

（ウーン、感動的な味！ 伊豆の山ん中じゃ食べらんなかったもんネー♡）

そーなのダ。あたしは今、久しぶりに東京にいる。ミホちゃんが“えるざ”だってわかった日以来、あたしたちと空手部の間になんとかあったカキネみたいなものがキレイになくなり、分けへだてのない一致協力の体制ができあがった。今回はその第一作戦！

姫が大金はたいてワゴン車とAV機器、通信機類をドッサリ買いこみ、特殊改造して偵察用装甲車に仕立てあげたのダ！ 聖エルザ総攻撃になったら総指令部になるハズだけど、今回の偵

察作戦の隊長に任命されたのは、ナントこのあたし、チクリンさまなのヨ！

オトシマエみたいにおーざっぱな偵察じゃ、学園に閉じこめられた数百人の生徒をブジに保護しつつ『若』の一味を撃滅するってゆーよーなチミツな作戦は立てらんないからって、あたしが姫から大役をおーせつかったワケ。（わはははは。見よ、このバッチシきまったコマンドスタイルっ！）

と、あたしはワゴン車の中に特設されたコックピットでグツと胸をそらした。ケド、そのせまさをうっかり忘れてた。頭のうしろの機材とゴツンコしちゃったわヨ。

「イテテ……でもヘーキだもんネ。オトシマエたちはガハハって笑ったけど、ちゃんヘルメットしてるし——」

あたしは洗面器を改造したヘルメットをなで、ゴーグルの位置を直した。

——ところがヨ、まだなんかヘルメットにコツン、コツン当たんの。おかしーなー、とあたしは運転席のほーをふりむいた。

「ゲゲッ、あんた、水谷っ!!」

ワゴン車の中にその巨体をムリやりおしこみ、あたしの頭こずいてたのは、あのバケモノ、水谷だったのヨっ！

逃げ場のないあたしは、絶対絶命。水谷は底ナシに低い声で「乙島たちを引きあげさせろ」なんて言ったけど、あたしは金切声で絶叫するばかりだったのヨ。

「どーした、チクリン!!」

呼びよせる必要なんてなかった。あたしの悲鳴を無線でキャッチして、オトシマエたちは全員、聖エルザからわずかに離れた外濠公園ぞいの道に停車したワゴン車めがけ、大あわてで引返してきたのダ。

「水谷！ コックリだけじゃ足りなくて、チクリンまで……おまえ、そこまです『若』の犬になりさがったのかっ」

あたしを小わきにかかえてワゴン車からおり立った水谷を見て、小型カメラを肩にかけたオトシマエが怒鳴った。



# 戦ならこのスタイルでなくっちゃ!

水谷が三人組の目の前でコックリさんをとらえたことを言っているのだ。

「宇奈月なら、姉小路に対抗してなかなかよくやってる。おれは姉小路を怒らせて追い出されてしまったがな」

見上げると、水谷は自嘲げみにブキミな笑みを浮かべていた。

「な、なんだと!? どうしてだ……おい、どこへ行くんだ、水谷!」

オトシマエが呼びとめるのもかわわず、水谷はあたしをかかえたまま、ゆっくりと外濠公園へのぼり、<sup>セント</sup>聖エルザとは逆のほうへ歩いていった。

「どこへ連れて行く気ヨッ!」

あたしがわめいて手足をバタバタさせると、水谷は<sup>セント</sup>ビタリと歩みを止めた。

「ここなら<sup>セント</sup>聖エルザには聞こえまい」

そうつぶやき、水谷はあとを追ってきたオトシマエたちのほうへむき直った。オトシマエを中心に、伊勢、若松、松岡の三人が、天城山中できたえられたあざやかな戦闘陣形をとった。

「ほう、すばやいな。が、伊勢たちにはここは少し遠慮してもらおう……」

水谷が首をぐりりとめぐらし、包囲陣をにらみつけて言った。

「フン、オレたちに恐れをなしたか?」

油断なく身がまえて若松くんが怒鳴った。

「言ったはずだ、おれは<sup>セント</sup>聖エルザを追い出されたと。それに、滝沢とも関係なくなった。おまえらと闘う理由はもはやない……」

「だったら、なぜ……?」

水谷を正面ににらみすえて、オトシマエがつぶやくように問いたです。

「滝沢の家での対決を忘れてはいまい」

「そうか……炎上事件でおあずけになつたな。よし、決着をつけてやる。おまえらは手を出すんじゃない」

あたしが地面におろされて駆けだすと同時に、オトシマエの合図で若松くんたちの包囲陣が解かれた。

中央線の線路のほうへ下る崖の夏草のあいだで鳴きかわっていた虫の音が、にらみ合うふたりの殺気に気おされてビタリとやんじゃった。四谷の繁華街のネオンのまたたきが、オトシマエの

ほほをつたう汗に反射する。

ヒュッ……ブンッ……ヒュヒュヒュッ……バシッ、バシッ……ガッ!

どちらが先にしかけたのかは、あたしにはサッパリわかんなかった。気がついたときには、目の前の空間いっばいに、なんだかとほーもなく巨大な凶器と凶器がビュンビュンとびかっていた。

ドスっとにぶい音がして、あたしの隠れた松の木にもものすごい衝撃が走った。と思うと、メリメリッて裂ける音がして、あたしの頭の上にぶっとい枝が折れて落下してきた。

「オ、オトシマエっ!」

チクチクする松葉をかきわけ、あたしがやっと枝の下からはい出すと、そこにオトシマエの足が大地から生えてたよーに立っていた。そして、その足元には、荒い息をはいてうずくまる巨大な猛獣みたいなのが……。

「腕を……あげたな、乙島……」

地の底からわくよーな、こもったつぶやきが聞こえ、水谷の巨体はそのまま完全に動かなくなったのヨッ!







# 謎の文書をはさんで語りあう二人。 かけ引きのウラに秘められた真意は？

「これは……本当のことなのですね、姉小路さま？」

大きなランプスタンドの下で、一心に何かに読みふけていた少女が顔を上げ、重々しいビロードのカーテンの前に立たず男を食いつくように見つめて問いかけた。

「あなたがその手紙をニセモノだと信じたのなら別だがね。署名もある、書いた者の意志も明らかだ。なんなら正式に筆跡鑑定させましょうか？」

「い、いいえ……」

少女は口ごもり、ふたたび手紙に目を落とした。落ちついた高価なイブニングドレスをまとっているが、むきだし肩はまだ十代なかばの幼なさがただよっており、心なしかおびえるように小刻みにふるえている。

「ぼくが宇奈月に豪語したことが、これでウソでないことが証明されたでしょう。これが発表されれば、文字通り白雪たちはぼくらに反抗することがで

きなくなるわけだ。……おっと、これはもうしばらくぼくが気づかりますよ、発表する当日、仮面舞踏会の夜までね。あなたを信用しないわけではないが、ドタン場でとんでもないことを言い出されてはこまるのでね。すべてはぼくの手の中に——もちろんあなたもある、そのことを忘れないように」

「あなたにさからえば、その手紙の秘密も、そしてわたしも、紙クズのように握りつぶされてしまうのですね……」

少女は猫のような大きな目をうわむづかいにして男をにらみすえた。

「はっはっは、ひどい言い方だな。それもこれも、みなきみのため。こうなったら、おやじたちにも好きにはさせない。聖エルザも財宝も、すべてぼくと、そして愛するきみのものだ」

「愛する……とおっしゃったの？」

「なぜそんなに意外そうな顔をするんだね。当然のことじゃないか。ほら、こっちへ来て窓の外をごらん」

男はビロードのカーテンを思いきり開けはなした。四階にあるその窓のはるか下では、深夜にもかかわらずダンブカーやショベルカーが何台も行きかい、工事の人夫たちがアリのようにはいまわっている光景が見える。

男は少女の肩に手をまわし、耳にくちづけるようにしてささやいた。

「ぼくらの勝利を祝う舞台が着々とできあがりつつある。これでもぼくのことばが信じられないかね？ この工事は、同時にふたりの栄光の未来を約束する財宝に達するためのものでもあるというのに——」

少女はブルッと身をふるわせ、男の腕をふりほどくと、となりの部屋へ駆けこんで音高くドアを開ざした。

「みずたに……さようなら」

ドアにもたれた少女は両手で顔をおおってつぶやいた。その声は、もちろんだれの耳にも届くことはなかった。

——フェイドアウト。



あと3日。お願いだ、やつのはなを信じて出撃命令を出してくれ！」  
オトシマエが私の手を力いっぱい握りしめ、深々と頭をさげた。  
「わかったね。オトシマエ、チクリン、みんなに急いで通達してちょうだい。日暮れまでにここを引きはらう準備を完了するようにと。そして、今夜は最終戦争にむけて作戦会議を行うと!!」  
「わあっ!」「よっしゃ!」

ふたりは先を争って出ていった。その夜、私たちは全員納得のいくまで作戦を練りあげ、最後に出陣の決意をこめて水さかずきをかわした。翌朝、天城の道場を開ざした聖エルザクルセイダーズ一行12名は、決戦の地をめざして意気ようようと住みなれた山を下っていった。空は私たちを祝福するよう高くすみわたり、ひと足早い秋のおとずれを告げていた——。





# 水谷の残した置き手紙。……ついに 私は聖エルザへの進撃を決意した!!

「たっ、たっ、たいへんヨーっ!!」  
両腕をグルグルまわしながら部屋にとびこんできたのはチクリンだった。

「たいへん」だけじゃわからねえ。いったい何事が起きたんだっ?」

興奮してあばれるチクリンをおさえつけ、オトシマエがおどすように問いただした。

「み、水谷が逃亡しちやったのヨ!」  
「落ちついて、チクリン。彼のあの体では動くのがやつのはずよ。外に運動しに行っただけじゃないの?」

「だ、だって、キチンとたんだフトンの上に、こんなモンが——」

チクリンが私にさしだしたレポート用紙は、たしかに置き手紙だった。

『世話になった。おかげでだいぶ回復したし、これ以上この居心地のいい山の中にとどまっている時間もない。黙って去る無礼を許してもらいたい』

「チクリン、みんなを呼び集めて! 今すぐ捜索にかかれば……」

私が言いかかったのを、オトシマエが手で制して言った。

「いや、あいつのこった、見つかりやしめえ。はってでも逃げさるだろうよ」

「な、なにゆーのヨ、オトシマエっ。やっとなの怪物倒して、そのまんまホッポつときゃいーものをワザワザ伊豆のアジトに運んで手あてまでしてやっ

たのに、おれも言わないで逃げちゃったのヨ。この場所を滝沢や『若』にバラされたらどーするつもりっ!」

「わめくな、チクリン。たしかに水谷



を連れ帰るよう命じたのはアタイだが、それにやそれだけの確信あつてのことだ。だいじようぶ、やつらに通報される心配はないよ。いいから手紙の続きを読んでくれ、姫」

チクリンはふくれつらをしているし、私は私で水谷が無事山をおりられるかどうか心配だったけれど、とりあえず置き手紙の残りに目を通した。

『世話になった礼ではないが、ひ

とつ教えておこう。『若』に退学にされてからおれがひそかに調べたことだが、やつは8月28日に夏期特訓講習の打ち上げと称して仮面舞踏会なるものを計画し、準備をすすめている。大きな陰謀が背後にあることは明白だ。夏休みの残り3日間は自宅学習だ。その間に財宝を発掘するつもりだろう。この情報をどう受けとるかはおまえたちの自由だ。おれはおれで行動する——』

その下には、おそらく滝沢と見つけたしたものだろうけれど、現在の聖エルザの平面図の上に昔の『馬車置き場』の図がかさねて描かれ、地下通路への入口が示してあった。そして最後に、『乙島よ、おれの気持ちを察してくれてありがとう』と、小さな文字でつけ加えられていた。

「気持ちってどういうことかしら?」  
私はオトシマエにたずねた。

「外濠公園で最初に組み合ったときにわかった。『若』に相当ひどくやられたらしく、体はズタズタだった。なのに、全身から恐ろしいほどの殺気をはなっていた。伊勢とあいつの技を研究してはいたが、技術の問題じゃねえ。常人なら気絶させられるほどの殺気だ。凄絶といつていいほどの……」

「その殺気に答えてやるのが……」  
「そーだ、あいつの望みだったんだ。まっこうから闘って倒してやることかな。勝負がついたあと、殺気はウソみでえに消えてた。思わず『アタイたちといっしょに行くか』って聞いたら、小さくうなずいたんだよ」

「ここに運ばれてきたとき、彼には敵意はまったく感じられなかったわ。ひと言も口をきこうとしなかったけど、迷いのないまなざしで私たちの戦闘訓練や生活ぶりを見つめながら、なにか深い心の傷をゆっくりといやしているようだったわね」

「ああ、水谷はもうアタイたちを敵だと思っちゃいねえ。姫、8月28日まで





# 生徒の心に深い傷痕を残した特訓講習が終わったと思うと、こんどは驚天

崩壊したエルザの鐘の音を模したチャイムが、夏期特訓講習の最後の授業の終了を告げた。そのとたん、ため息とも叫びともつかぬ、なんとも形容しがたいどよめきが、期せずして全教室からいっせいにあがった。

「やあ、みなさん、本当にご苦労さま。このあと、体育館でささやかな打ち上げパーティを催しますから、くつろいで参加してください——」

『若』は次々さしのばされる手を軽くにぎり返しながら、にこやかな笑顔を作ってそう呼びかけた。

「宇奈月君、きみとうとう仮面舞踏会の衣装合わせに来なかったそうだね？」

『若』はなれなれしくボクの肩を抱き、皮肉たっぷりにささやいた。

「まあいいさ。ぼくがきみに似合いそうなやつを一着選んで部屋に届けさせておいた。お気に召すといいかね」

『若』の高笑いに背をむけ、ボクは無言で教室を出た。どの教室もまだ歓声でわきかえっている。(ついに解放の日を迎えた、か……ボクが何ひとつ役に立つことを成しえなかったというのに。すべては時が解決し、流し去ったということなのか?)

ボクは唇をかみながら眺めやった。

——しかし、一様に喜びを表しているように思える生徒たちのなかにも、注意してみると微妙な差異があった。だれかれなく握手し合っているのは、エリートとしての連帯感を持った最優秀クラスだけ。成績が下のクラスに行くほど喜びや解放感、個人の内にこもっていく。最下位クラスでは、やけっぱちの奇声や力のないむなしい笑みとなる。

(上下のクラス間の交流禁止も同時に解けたはずなのに、喜びを分かち合っているのは同じクラスの者同士だ。…夏期特訓が終わっても、受験体制がなくなったわけじゃない。受験の厳しさ、残酷さを、みんなイヤっていうほどたたきこまれ、そのプレッシャーから逃れられなくなってしまうんだ!)

ボクは胸のムカツキをこらえながら、やっと個室にたどりついた。そしてベッドの上に投げだされている仮装用の衣装を見て、ボクは怒ることも笑うこともできず、脱力感に襲われてヘタヘタとその場にすわりこんでしまった。(これがボクにいちばんお似合いだったんだな……ピエロの扮装が!)

どこかで『若』の高笑いがこだましているような気がした——。

これ以上『若』にさからってもどうにもならない……そう観念したのだろうか。いつのまにかノロノロとピエロの衣装を身にまといはじめていた。

(『若』の勝ちほこった顔でもおがみに行くのでしょうか……)

さまざまな衣装と仮面でだれがだれやら見分けのつかなくなった人波に流されるまま、ボクはフラフラと体育館へとむかった。

だが、そこでボクは、『若』の力の強大さをよりいっそう思い知らされるもののでつくわすことになった。

体育館はこの10日ほど使用禁止となり、高く張りめぐらされた防護壁の中で何か工事が行われていることは知っていた。だが、これほどの大工事が、しかも短期間のうちに完成されていたなんて……!

「うわー」「ほーっ!」「ウォーッ!」

体育館に足を踏み入れた順に、だれもが例外なく驚きと感嘆の声をあげた。楕円形でタマゴ形の天井だったはずのオーバル・ホールは、七層の貴賓用観覧席が八角形にフロアを見おろし、オーケストラボックスや丸天井にみごとな細工のきらびやかなステンドグラスの明かりとりまでついた、まるでウィーンの由緒あるオペラハウスのように大変貌をとげていたのだ!

「はっはっはっはっは。諸君、この趣向は気に入っていただけたかな？」

生徒全員が集合し終えたころあいを見て、それまでみんなの興奮をあおりたてるように鳴り響いていたワグナーの勇壮な「タンホイザー」がピタリと

とだえ、そこに『若』の声がわんわんと響きわたった。

「姉小路さまはあそこのお席にいらっしゃるわ!」

女の子が『若』の姿を見つけて声をあげると、いっせいに注目が集まった。「で、でも、こっちにも姉小路さまが」「あつ、むこうにもいらっしゃるぞ!」

恐怖の入りまじったような声が次々とあがった。なんと、ナチスの軍服に身を包んだ『若』が、何人、何十人と同時に貴賓席に出現したのだ! そして、ついにはそのひとつが小人国に出現したガリバーのように巨大化し、ボクらのドギモを抜いた。

「そう、いくらぼくでも、体育館をたった数日でオペラハウスに建てかえることは無理というものだ。すべて最新の映像テクニックによるトリックなのだ。がっかりしたかな? でも、こんなこともできるのさ。そらっ!」

巨大な『若』がかけ声とともに手を広げると、そこから一匹のライオンがとびだし、どう猛なキバをむきだして襲いかかってきた。

「キヤーッ!」「イヤーッ!」

女の子の悲鳴があがる。映像だとわかっていても、ボクでさえ思わず腕をあげて身をかばったくらいの迫力だ。

映像は次々と変化した。ボクらは咲きみだれる高原植物のお花畑にみとれたと思うと、地球をはるかにあおぎ見る宇宙空間に投げだされ、砂漠の黄色い灼熱の太陽に焼かれ、サンゴ礁の海底をユラユラただよった……。

めまぐるしい驚異と感嘆と魅惑——体育館に一步踏みこんだ瞬間から、ボクらは完全に『若』の思うままに感覚をあやつられていた。すべてが映像だとわかってさても、いや、映像だという安心感は、最初の衝撃が大きかった分なおさらみんなの感覚をマヒさせ、夢見心地にひたりにこませている。

(感覚のマヒ……夢見心地……ハッ、そういえばさっきからただよっているこの香りは——!?)



# 動地の仮面舞踏会……『若』の謀略はつきない

なんでも試してみなきゃ気のすまないオヤジが、コッソリ入手してボクといっしょに吸ってみたヤツ——そう、

あれだ、幻覚剤LSD!

ボクはあわてて鼻と口をふさぎ、ウツトリとした目で映像を見上げている

連中をかきわけ、出口へ突進した。

が、いくらも行かないうちにボクは腕をつかまえられ、おわんのようなもので口をふさがれてしまった。

(な、なにをする——!?)

手をふりほどこうとその人物を正面に見たとたん、ボクは大声をあげそうになり、あわてておわんを両手でおさえた。大きなペールで顔を隠し、同じようにおわんを口にあてた、黒い尼僧服姿の人物の正体は——

## (姫っ——!!)

そう、それは、ヨーロッパ行きのために別かれて、もう2か月近く会ってなかった姫だったのだ!

「げ、元気だったかいっ?」

「ええ。でも、あなたはずいぶんやつれて……『若』やその手下にひどい仕打ちはされなかった?」

姫はボクの無事をたしかめるように顔を見つめ、尼僧服の下から小型のポンペを手渡した。酸素吸入器らしい。姫もLSDに気づいていたのだ。

「うん。心配かけちゃってゴメン……」

姫はニッコリとほほ笑んだ。

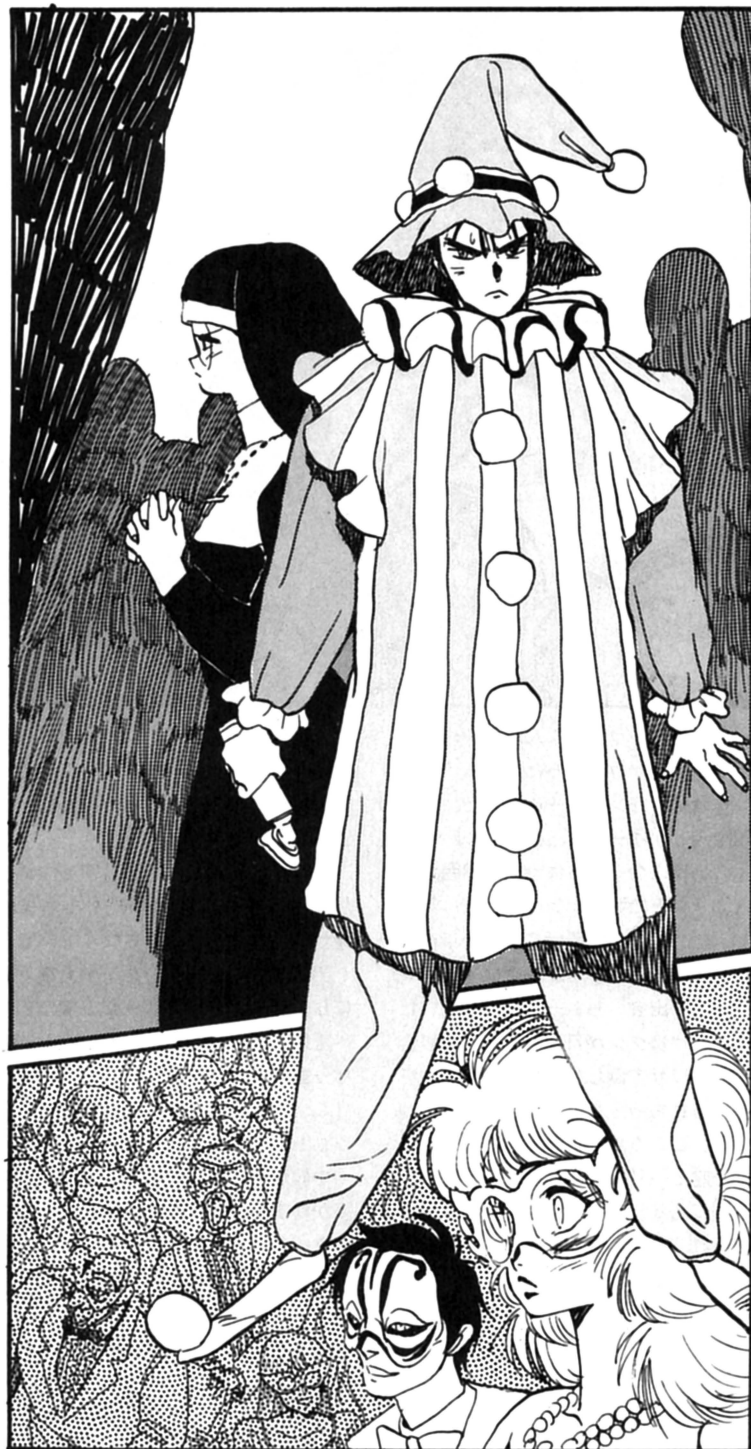
でも、ゆっくりと再会の感激にひたっているヒマはなかった。そのとき、すでに目をトロンとさせてボー然とした表情になりはじめている生徒たちに向かって、ひと言ひと言語り聞かせるような口調で『若』が話したのだ。『聖エルザの輝かしい伝統と栄光のもとにどうみなさん。ご存じのように、私、姉小路征四郎は、おかげさまで最後まで成績第一位の座を守りとおすことができました……』

満場がドッと歓声にわいた。

「そのことだけでも身にあまる光栄なのに、この場でさらに、私にとって生涯でもっとも記念すべきことを発表させていただけることになりました」

『若』が反応を探るようにことばを切ると、会場がざわめきだした。

(記念すべきこと……いったい、何を言いたすつもりなんだ?)







# カワイイ部下たち、覚悟はイイわネ? あたしにつづけ、兵器部隊の初陣ヨっ!!

(さあて、イヨイヨ最終戦争の幕が切っておとされんもんネ! 準備バンタン、作戦バッチシ、勇気リンリン、チクリンさまのお出ましヨっ!!)

あたしはエルザ・ハイツ裏手のボブラの枝にロープを投げてミゴトにからみつかせ、スルスル登って敷地内にスタツと音もなく着地した。あたしは言わずと知れた、クルセイダーズ兵器部隊の隊長だけど、潜入作戦にともなうこうしたコマカイ技術だってちゃんと身につけたのだ。コマンドスタイルはダテじゃないんだかね!

「おい、勝手に先に行くんじゃない」

うしろからミョーに冷静な声をした。あたしたち兵器部隊護衛役、伊勢クンだ。カレの腰のあたりに、双子が不安そな顔してひっついてる。

「乙島が『チクリンはクソ度胸あるが、同時にムボーだからな。目を離すんじゃないぞ』って言ってたが、まったくその通りだな」

「な、なにヨ、その言い方。せっかく盛り上がる場面なのに、あんたこそヘーゼンとして無神経じゃない!」

「冷静沈着と言っほしいな。からかってるんじゃないぞ。隊長らしく落ち着けと言ってるんだ。ほら、部下がこんなにおびえてるじゃないか」

そーだった。あたしには文字どーりカワイイ部下がいる。単独行動じゃないんだから、カレらもちちゃんと統率してやらなきゃいけないんだ。

「エヘン。シンイチロー隊員にヤスジロー隊員、ちっともコワることないわヨ。あたしがついてるモン。作戦成功したら、ごホービにリュックン中のオカシあげるからね♡」

せーいっばい威厳もたせてそー言っつつもりののに、な、なんてコト、ふたりとも口おさえて必死に笑いをこらえてるじゃない! プンブンっ。でも、それでだいぶキンチョーもほぐれたみたい。いつものスパシッコサを取りもどした双子は、あたしの指示どーりテキパキ行動して、つぎつぎに最新兵器



や爆発物、トラップなんかを決められた場所にしかけていった。

作戦はジュンチョーに進んだ。仮面舞踏会とかゆーキザったらしいパーティの会場になっている体育館の周囲だけは、サスガに警戒ゲンジューだったけど、その分他の場所は見張りが手うすだった。どーしてもジャマな学ランやバツリ出会っちゃった見回りがいたけど、伊勢クンが目にもとまらぬ居合いの早ワザで倒してくれたんで、声をあげられちゃうこともなかった。

と、ところがヨ、ある建物のまわりに予定どーりに爆発物をしかけていたとき、あたしは突然背後から抱きすくめられ、口をふさがれちゃったのヨ!

「ヒッヒッヒ。『若』のおっしゃっていた通りだ。やっぱり今夜を狙って潜入してきたな……」

耳もとでイヤらしい声がささやきかけてきた。あたしは必死でジタバタしたんだけど、この相手ったらいったい

どんな体をしてんだか、あたしの動きが何かに吸いとられるみたいに手ごたえないの。なのに、だんだん身動きがとれなくなっていくのヨっ。

助けを求めようにも、双子と作業を手分けしたし、伊勢クンもいっしょに建物の反対側。どーにもなんないワっ。

男は闇の中をあたしをかかえるようにして走り、無人のサークル棟の2階へ駆けあがっていった。そしてまっ暗な一室にあたしをほうりだした。

「こ、ここは新・風紀委員会室……アッ、も、もしかしてあんた——!?」

中庭からさしこむ照明の光で、男の姿がかすかに浮かんた。学ランに黒マスク、ヘビみたいな目——。

「ゲゲツ。あんた、いつかこの部屋でミホちゃんに乱暴しよーとした男ネ!」

「よくわかったな。織倉美保のときはジャマが入ったが、こんどは……」

男は低い声でそうつぶやきながら、あたしにニジリよってきたのヨ——!!





# 『若』に踊らされる生徒たち を目の前に、私たちはただぼう然……!

エッ、滝沢礼子と『若』が婚約!? 聖エルザに乗りこんだクルセイダースに立ちはだかる巨大な陰謀! ACT18!!

体育館の中をすっぽりおおおうように張りめぐらされたスクリーンに、極彩色の抽象的な画像が、あるときは流れるように、またあるときはたゆたうように、ゆっくりと形を変えながら映しだされている。

(流れている音楽も幻想的だわ。LSDの幻覚効果を高めようというのね)

『若』が何か重大な発表をおこなうと宣言してから、もう10分ほど経過しただろうか。「発表までのあいだ、くつろいでダンスを楽しんでほしい」と言って『若』は引っこんだままだ。

聖エルザには社交ダンスの講座もある。生徒たちは幻覚剤の酔いに身をまかせ、思い思いにペアを組んで踊りだした。だれもが実に楽しそうだ。厳しい特訓講習からの解放感のためだろう。でも、それ以上に効果をあげているのは、各人がまとった奇抜な衣装と、だれがだれやらわからなくしているマスクだ。

(——そうなんだわ。幻覚剤で感覚がマヒしているうえに、羞恥心やモラルまですっかりぬぐい去ってしまう仮面。このままでは、この舞踏会の場にかぎっては、どんなことをしても許されることになってしまう……!)

私の気がかりは、だんだんと現実のものになりはじめていた。踊りの輪はしだいにイビツになり、勝手にでたらめなダンスをはじめめる者、輪からぬけだして走りまわる者……ついには、マスクだけを残して裸になったり、抱き

あつてキスする男女まで現れた。

「これは……まるで乱交パーティーだ!」

コツクリさんが思わずつぶやいた。

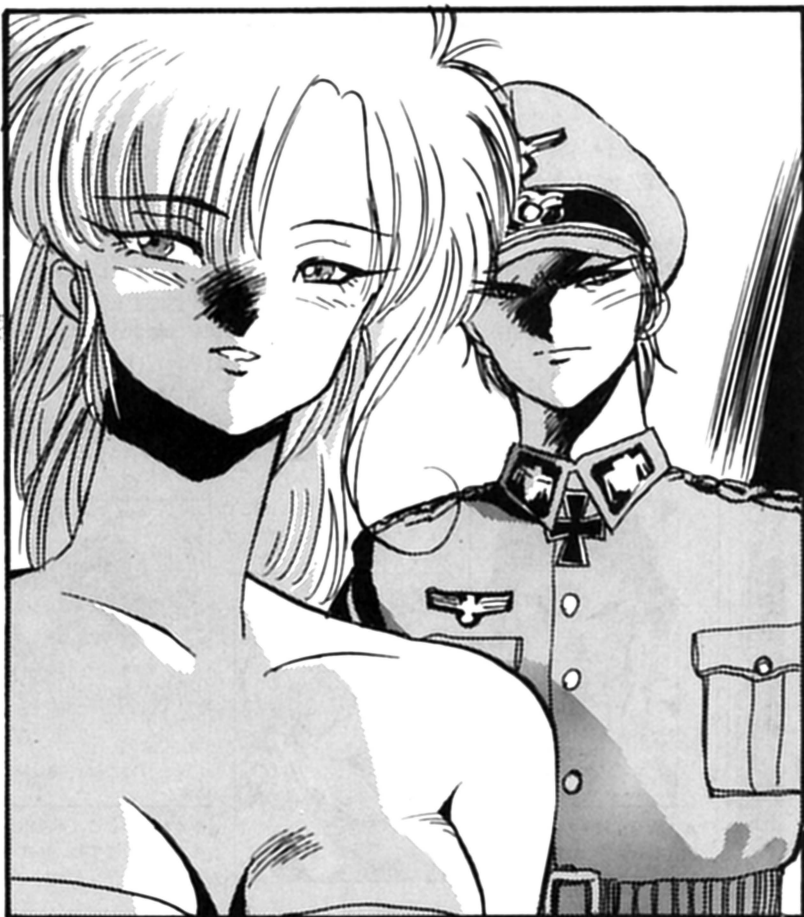
「わかったぞ。『若』は、この場に居あわせたすべての者を共犯者にしたてあげる気なんだ! こんな恥すべき行動の証拠をおさえられたら、それこそ聖エルザの生徒全員が『若』に絶対服従させられてしまう……」

「ええ、『若』の狙いはきつとそれだわ。もう一刻のゆうよもできない——チクリン、オペレーション・Bの準備はいい? チクリ……」

私は急いで通信器に呼びかけた。

が、その声をかき消すように、場内いっばいにふたたび『若』の聲が響きわたったのだ。

「みんな、この会の趣旨がだんだんとわかってきたようだね。そう、私は、ふだん社会や家庭で不当に抑圧され、規則や常識にがんじがらめにしぼられて、いる中高生の感情と衝動を、この場でいっきに解放させたいのだ! 馬鹿な大人たちにこれ以上干渉はさせな



い。少なくとも、聖エルザだけは——!!

『若』が力強く言いきると、フロア中に散らばって思い思いの姿勢でそれを聞いていた生徒たちが、いっせいに歓声をあげた。もう『若』のことはに疑いをもつ者などいないようだ。

「さて、ではここで記念すべき発表をやらせてもらおう。——私は、この場を借りてある人との婚約を正式に宣言する。その結婚によって、同時に聖エ

ルザも私のものになるのだつ!」

(な、なんですって——!?)

驚きの連続だったこの舞踏会でも、空前のどよめきと悲鳴があがった。

『若』のとなりに立ったのは、なんと、夜会服をまとった滝沢礼子——!!

——to be continued



# Crusaders Report



ハ〜イ、チクリンどえ〜す♡

角川文庫版第2巻『激動!』は、も一読んでくれた? カラーの『聖エルザ制服図鑑』、とおーってもヨカッタでしょ。え、あたしはドコいたのかって? あんたたち、さてはオトシマエのレオタードにばっか見とれてたのネっ、たくも一、ブンブン! なにヨ、オトシマエなんか。ホラ、あたしが『恵利ちゃんの編物日記』を公開したげたでしょ。あんなオーザッパ女のどこがイってゆーのヨ。ベーダ!(まだ読んでない人、ゴメン。早く読んじゃってネ♡) すあてと、本編はタイボークルセイダーズ出撃編だっ



たわネ。あたし、腕をムズムズさせてたんだモン、きっと大活躍するわヨ……え、つかまったんじゃなかったのかって? そ、そーだったわネ、け、けど、これはきっと松枝の得意の伏線ってヤツよ。次回はずえっだ逆襲すっからネ。現代の“えるぞ”ミホちゃんをおし立て、全員突撃。ミッゴト聖エルザを奪還してみせるわヨ。『若』がナンヤラカンヤラ理屈こねてるけど、ブッとはしちやえばイいのヨ。みんな、オタノシミに〜♡

今回の大・大・大難問は、このあたし、チクリンが出しま〜す。聖エルザに潜入し、あたしとシンイチロー、ヤスジローは得意のシカケをやったわヨね。途中であたしがつかまっちゃったけど、問題はそんなときの作業。題して

## どっちが何個多くしかけたのか

で一す。双子はスバシッこいけど、あたしだって隊長ヨ。武器のスペシャリストの腕をみくびってもらっちゃこまるわヨ。あたしの勝ちって書いてヨね、ワハハハハ!

# Crusaders Diary

ハ〜イ、チクリンで一す♡ 文庫版第2巻はもう買ってくれた。今回はその第2巻でもあたしたちを苦しめた敵役さんたちのおハガキを紹介するねっ。**絶** 対に水谷薫は完全に「若」の側についてたのではないと思います。なにか絶対にある。そーですよね。(北海道 big 隊員No.109)

**水** 谷のミス・ランドルフに対する不敵な行動がとてもキマッていた。男性キャラとしては宇奈月なんかメじゃない。水谷の方が上位になるべ

きだ。なんといってもスケベじゃないし。(東京都 DARK 隊員No.110)

**滝** 沢礼子に一票入れてください。彼女のこともっと知りたい。1度でいいから彼女をキャラ・コンで1位にしたい。よってオレは今ここに、「滝沢礼子を1位にする会」を結成する。入会希望者は彼女に投票してください。活動はそれだけです。(神奈川県 斉藤豊 隊員No.111)

**B** P先生、どーしてミス・ランドルフをかわいく描くんですか?



▲長野県 Hornet(No.116)ゲツ、若じゃないの。趣味わるいのー

思わず1票入れてしまったじゃないですか!! ACT15で“アバズレ”って言われて怒ってたけど、やっぱりニーユータイプに1番効くのは“おばさん”の一言だと思う。(福島県 伊藤敦 隊員No.112)

◎最近水谷くんや滝沢さんの人気がとってもすごいんだ。とくに水谷くんの人気は急上昇。それにあたしたちの仲間になってくれたしね。でもどことなく寂しそうな。みんな、応援してあげてね。強い水谷くんのほうがカッコイイもんね。

**聖** エルザクルセイダーズ集結!」を買いましたが、友だちが読んでないと言ったので貸しました。しかし、今にその本は帰ってはこないのです。もうすぐ2巻が発売されるといのに、どうしたものか? 私は今、もう一冊、「集結!」を買おうか? と悩んでいます。(京都府 中瀬貴文 隊



▲大阪府 斜怪人(No.113)うっ、出たな妖怪! 1.5頭身の水谷くん。うーん、負けた

▼大阪府 亜矢虎(No.114)これって滝沢礼子さんでしょう。そうですね、そうだそうです



▲東京都 アプロにゃん(No.115)お久しぶりですね、レオちゃん。あたしも会いたい







# RPG千夜一夜

VOL.11



先月は、地下?タイプのダンジョンの話や、ダンジョンの原型は鐘乳洞や鉱山なのでは? という話をしたんだっけ。今月はさらに「迷宮都市」について語るとしようか。

The Thousand and One Nights  
まだまだ続くぞ、迷宮は!  
黒田幸弘

イラスト/中野 豪

第 56 夜

## リーダーズ・チャレンジ裏話

やれやれ、売れっ子のアイドル歌手ほどじゃないけど、ここのところやたらと忙がしくて、困ってしまうよ。しばらく前まではノンビリとゲームをやっていたのに、最近じゃゲームをつくらなくちゃならない。そう、先月号からはじまった、「ロボクラッシュ」と「トップをねらえ」のせいなんだ。まあちょっと話を聞いてよ。

そもそも「ロボクラッシュ」の企画のもとは、去年のはじめごろ編集部の方のS君(佐藤編集長じゃないよ)が考え出したんだ。

「黒田さん、こんどコンプティークで読者参加ゲームをやりたいんですけどね」  
「へえ、そりやなかなかおもしろそうだね。で、いったいどんなやつ?」  
「ロボットの出てくるゲームなんかどうでしょうね」

「なるほど、アニメっぽい感じでつくれば、けっこうおもしろいんじゃないかな。デザインがんばってね。スタートしたらぼくも参加するから」

「ちょっと、困りますよ。ぼくは企画だけ。ゲームのデザインは黒田さんがやるってことで、もう編集会議をとおってるんですよ!」

「にやにや!」

という奇襲攻撃を受けてから、およそ1年。なにしろ読者参加ゲームを作ったことはなかったし、パソコンを使わないと、読者からの応募用紙を処理できないから、プログラマーの人と打ち合わせもしたりと、てんやわんやの末に「ロボクラッシュ」もなんとかスタートできたというわけなんだ。

しかし世の中これだけでめでたしめでたしとなるほど甘くはない。そのあいだに例のS君が、また難問をもってきたんだなあ。

「いやあ、黒田さん、どうもご苦労さんでした」

「まあね、ぼくの仕事は終わり。あとはプログラマーがぐわんばるだけだよ」  
「まあそうですね。ところで「ロボク

ラッシュ」の発表のあいだの月の企画なんですよけど」

わかるかな。雑誌ってやつは原則として、発売日の1カ月前には編集を終えていないとまずいんだ。ということは読者の応募用紙を集めているあいだに、次の号の編集は終わってしまうわけ。だから「ロボクラッシュ」の発表も、どうしても1カ月おきになってしまうんだ。まあこんなことは、最初からわかっていただいただけね。

「たしか中間の月には、ロボクラッシュの団体戦でもやろーか、って話だったじゃない」

「それがですねえ、ひょんなことから「トップをねらえ」というアニメを使ってゲームをやれないか、という話が出まして……」

「おいおい、じょーだんじゃないよ。それじゃまさか「ロボクラッシュ」の内容をそのままやるわけにいかないじゃないか。ということは原作にそって、まるで別のゲームを1本作ることにしちゃうぜ!」

「そこをなんとかお願いしますよ」  
というわけでぼくは、「ロボクラッ



シュ”のほうでいーかげん苦しんだところにもってきて、さらに“トップをねらえ”のゲームをつくらなくてはならない羽目におちいってしまったんだ。こりゃほんとにまいったねえ。

しかしいろいろなゲームで鍛えてきたわたしは、このくらいのトラブルではくじけないのだ。なにに、ちょいとたちの悪いゲームマスターのシナリオで、トラップとモンスターが続いたようなもんじゃなか。人生はこれ一遍のRPGと考えれば、そのうちいいこともあるでしょう。“ロボクラッシュ”も“トップをねらえ”も、ともに大ヒットするとかね。大丈夫だよな、おい、ゲームマスター役の神様やーい。

## 第57回 都市の二面性

ウォホン、そろそろまじめな話に戻ろうかな。先月の迷宮テーマでは、ちょいと話が残ってしまったんだ。さてそれは何かといえば“迷宮都市”という、聞いただけでかっこよさそうな話。まあ、そうはいつでも、いきなり難しい迷宮の話をするわけにはいかないんだ。最初は都市についての基礎知識からだね。

さて、都市の研究者によると、どんな町にも2種類の人間がいるんだそう。それは旅人と町の住人。したがって都市には、旅人のために開かれているオープンな部分と、住人を外来者から保護するための閉ざされた部分があるというわけ。なにしろ外来の旅人たちは、町にいろいろな物資や富をもたらすだけでなく、疫病などの災難をもたらすこともあるからね。

ヨーロッパの町にも、あちこちでそんな例が見られるんだ。たとえばヨーロッパの古い町は、川沿いの丘の上に建てられてる。キミもローマが7つの丘の上に建てられたなんて話を聞いたことないかな。もちろん町が拡大していくにつれて、丘の下の方にも市街が広がっていくんだけど、そこはあくまで庶民と外来者のための土地。古くからの市民は、ほとんど丘の上に住ん

でるんだよ。もちろん丘の上のほうから、敵の攻撃を受けたときに守りやすいからなんだろうけど、市民を外来者から隔離するという意味も大きいんだそう。なるほどねえ。

北アフリカのカスバという、丘の斜面に作られた町だと、それがさらに極端なんだ。丘の下、つまり外からの道は、青空市場が開かれる広場に通じているんだけど、ひとたびその道をはずれると、迷宮のような町の中に入ってしまう。住人は道をよく知ってるんで、さして不自由はしないんだけど、旅人がその迷路からぬけ出すのは、ほとんど不可能に近いって話だ。まあ早い話がダンジョンなんだな。

そんな事情がわかると、都市もRPGのダンジョンもたいして変わらないみたいだなあ。だってダンジョンにも、剣や杖を持った旅人がやってきて、ときには財宝を落としていくし、ときにはダンジョンの住人に災難をもたらすんだからね。

## 第58回 スラムは都市のダンジョンだ

さて一般的にいうと、町というのは時代がたつにつれて、だんだん迷宮化が進むものなんだ。われわれのまわりにある日本の町は、なにしろ住宅が木造だから、古い建物が長期間残っているというわけにはいかないけど、ヨーロッパなどの町では、石造りの建物が多いから、何百年も前の建物が残っているんだ。

世界で最古の町(の一つ?)は、シリアのアレッポらしいけど、この町の歴史はおよそ4千年といわれているんだ。有名な町ではエルサレムがだいたい3千5百年くらい、アテネが3千年弱で、ローマはおよそ2千5百年といったところかな。うーん、たしかにこんなに長い歴史があれば、町が迷宮になるだけじゃなくて、ドラゴンの1匹や2匹住みついていてもおかしくないよね。

さてこういった長い歴史をもった町は、時代によって栄えているときと、なんとなく落ちぶれているときの繰り返しなんだ。そこで栄えているときはあちこちに建物がたつ(最近の東京を見なさい)けど、さびれてくると老朽化した建物は、貧乏人の住むスラムになってしまうんだ。こうして大規模な区画整理が行なわれないうち、町はだんだんと迷宮化していくんだよ。インドじゃ首都のデリーの古い市街が、こうしてほとんどスラムになってしまったんで、しょうがないから近くに新しい町をつくったんだ。そう、それが現在の首都のニューデリーなんだよ。

しかし昔でも取壊しとか区画整理とかをやったのか、なんて疑問をもつ人もいるかな。うん、なかなかいい質問だ。昔の区画整理は、現代とはやりかたがちと違うんだ。たとえば戦争が起これば、たいがいの町は瓦礫の山が焼け野原になっちゃうだろう。あれが昔の区画整理なのさ。火事や地震だって区画整理の役目をじゅうぶん果たすね。ひどいときには疫病によって、住民が総入れ替えになるときもあるぞ。しかしこんな恐ろしい区画整理なら、最近の地上げ屋のほうがよっぽどましだと思えちゃうねえ。



Go!



## ちょっと荒っぽい解決法

さて、こうして貧乏人の住み家になったスラム街は、狭い路地や袋小路が入り組んで、しかもところどころに昔の廃墟があるという、とんでもない地区になってしまうんだ。こんなところには役人の手もおよばないから、一種の無法地帯になっちゃうわけだね。こういった犯罪者の隠れ家での冒険なんて、へたなダンジョンよりもずっとスリリングだよ。

そんなことを考えるのは、なにもボクだけじゃないんだ。とあるゲームマスターも、ちょっと前に同じようなことを考えてね。どうもダンジョン・シナリオはマンネリ気味だから、町を迷宮にして、そこで冒険をやってみようとしたんだ。

「キミたちが酒場にいと、見知らぬ女が仕事の依頼をしてきたよ。町の西のスラムにいる、片目の男を探してほしいんだとき」

「なんでその男を探してるんだ？」  
「復讐だよ。親父さんのカタクなんだってさ」

「へえ、でも俺たちにゃ関係ないぜ」  
「女もべつに仇をうってもらわなくてもいい、といってるよ。それは別の人に頼むってさ」

「なーんだ、それなら簡単な仕事じゃないか」

と思ったのが甘かったんだねえ。なにしろパーティは町の西側にあるスラムに行ったことなどなかったんだ。気楽にホイホイと進んでいくと、たちまち道がわからなくなってしまった。

「おい、いまどっちに向かってるんだ？」

「知らん、とにかく右に行こう」

「あつ、ダメダメ、そっちは行きどまりだよ」

「また行きどまりだってエ。だれかマッピングしてないのか」

「町の中だぜ。だれもやってないよ」

「くそ、このマスターが、また謀ったな」

「そんなこといってるうちに、チンピラが3人出てきたぞ」

「なんだよ、これじゃダンジョンと変らんよ」

とブツブツいいながら、深く考えずにチンピラを攻撃。さすがに戦いになると強いから、チンピラなんぞあつという間にふっとばしてしまつた。でもそれがまずかったんだね。

「チンピラの一人が笛を鳴らしたよ」

「なんだ、いったい？」

「するとあたりの路地から、武装した盗賊がこっちに向かってきた」

「あつ、そうか。そういえばこのへんは盗賊ギルドの縄張りだったんだ！」

「お前なあ、盗賊ならそれぐらいもうすこし早く思い出せよ！」

「しゃーないだろ。俺はギルドに入っていないんだから！」

いくらパーティが強いといつてもそこは多勢に無勢、敵が多けりゃ勝てるわけがないから逃げるしかない。しかし道に不案内なパーティのこと。すぐに迷って行きどまりの路地に入ってしまった。

まあ、このマスターはそんなに悪質じゃなかったのだから、そろそろ助けてやろうかと思ってたんだ。路地のわきにある廃屋には老人が住んでいて、そこに逃げ込めば、地下水道への出口を教えてくれる。さて、そろそろ老人を出そうかな、と思っていいたら……。

「えーい、こうなりやうちまえ」

「よし、俺たちも手伝うぞ」



な、なんだア、と驚いてるひまもなく、パーティの魔法使いがファイアボールを廃屋にぶち込んだ。さらにほかのメンバーは、火矢をあたりかまわず射かけて、あたりを火の海にしたんだ。追いかけてきた盗賊ギルドの連中が、

火にまかれて大騒ぎをしているあいだに、魔法使いはありったけの強力な魔法を使って、廃墟を破壊して道を切り開いてしまった。マスターが徹夜で作った迷宮都市は、あわれ、一瞬のうちに焼け野原になってしまった。

「お、おまえらなァー！」

「いやあ、気分がいいなあ」

「そうだよ、地下のダンジョンでは、こんな破壊をしたら生理めになっちゃうからなあ」

こうして都市の意外な欠点(?)がわかったマスターは、自分のシナリオには、二度と迷宮都市を使おうとはしなかったそうだ。気の毒にねえ。

## ファンタジーと現実のはざま

こういった迷宮的な都市は、ファンタジー小説にもいろいろと出てくるけど、中でもいちばん「生活感」のあるのは、フリッツ・ライバーの二剣士シリーズ（創元推理文庫）に出てくるランクマーの町じゃないかな。このシリーズのヒーローである、剣士のファファードと盗賊のグレイマウザーが活躍するのがこの町なんだ。

このランクマーは、外洋と内海の境い目にあるので、海からの霧がひどく、いつも町じゅうが煙っているんだ。国際都市なので、世界中から集まってきた住民が住んでいる。商業都市として栄えているから、住民のいちばん大切な条件は、やはりお金があるかないかなんだけどね。

城には国王が住んでるけど、彼は完全に表の世界の支配者で、裏の世界は盗賊ギルドがとりしきってるんだ。もっともこのギルドは力はあるけど、いささか図体が大きすぎて、ファファードと盗賊のグレイマウザーが勝手に仕事をするのをとがめられない。このあたりは小説とはいえ、まるでRPGみたいな設定だよ。魔法も適当に出てくるし、ライバー特有のユーモアもあるし、なかなかおもしろい作品なので、別にRPGの参考としてでなくても、読んでみたらどうかな。



おっと、ライバー特有のユーモアなどといっても、よくわからないかな。しかし、じつはこのランクマーの町自体が、ライバーのユーモアの産物なんだ。話によるとランクマーのモデルは、別に古代都市というわけじゃなくて、スモッグがたちこめ、スパニッシュハーレムがあり、マフィアが町をのし歩いている現代のロサンジェルスなんだってさ。こういったウソだかほんとだかよくわからないのが、ライバーのユーモアなんだよ。

## 第61回

### 洞窟に住めばキミもモンスター

さて、迷宮も最後になるけど、ちょっと変わった話を紹介しようかな。少し前に、どこかの国の政治家が、「中国は政治が悪いから、穴を掘って住んでる人がたくさんいる」などという、ムチャクチャな発言をしてひんしゆくを買ったことがあったのを知ってるかな。しかしあれは自分の無知をさらけだしているようなもの。世界には横穴式の住居に住む人がけっこういるんだよ。

中国だけでなく、たとえばスペインなどにも、丘に横穴を掘ってそこを住居にする村もあるんだ。こういったクエバスと呼ばれる横穴式の住居は、地盤が比較的柔らかくて、しかも雨が少なく乾燥している土地ならびつたりだ。こういった地中の穴を住居にすると、外気の温度の影響を受けずに、夏は涼しく冬は暖かい、快適な暮しができるんだ。いやあ、昔の人は頭がいいねえ。

しかしひょっとしたら、ファンタジー世界でやたらとポピュラーな、地底に住む小人たちは、こういった洞窟に住む人たちがモデルになってるんじゃないかな。だいたい人間というのは自己中心的なものだから、自分と少しでも違うところがあれば、化け物として切り捨てちゃうんだからね。

さすがに中国の洞窟の住民はともかく、同じヨーロッパだし、スペインのクエバスに住んでる人たちは、ドワーフ、ノーム、ホビットなどをはじめと



Q. ロドリゲスさんの横穴住居のご自慢は次のうちどれでしょう

1. トイレの臭いがこもらない
2. 窓のふさがりで笛のような音が出る
3. 家の中に遺跡がある

して、悪役のオーク、コボルド、ゴブリン、ホブゴブリンなどのモデルになっているかもしれないなあ。そうすると欧米のRPGで、紙と木でつくった家に住む怪物が出てきたら、それはたぶん日本人がモデルなんだろうね。困ったもんだ。

ったけど、まあ話のタネは尽きるものじゃないし、もういちどやってみようかというわけなんだ。

それじゃこのオリジナル神様というのは、いったいなんなのかというと、キミが考えたユニークな神様を募集しようというわけ。たとえば、

名前 : クロちゃん大明神

役割 : RPGの守護神

御利益 : RPGのルールを、信者の都合のいいように解釈してくれる

義務 : 『D & Dがよくわかる本』を毎月1冊買って、捧げなくてはならない

なんてのはどうかな。もちろんまじめなやつは大歓迎。というよりウケセンを狙ったやつは、かえってボツの可能性が高いので注意すること。じゃ、キミのハガキを待ってるよ、チャオ！

## 第62回

### キミのオリジナル神様を大募集！

えーと、今月はめずらしく次回の予告をやるからね。というのは、担当のケーコさんの復帰記念として、キミのオリジナル神様を大募集しようという企画があるからなんだ。

神様の話は少し前に1回やってしま







# ちょっと変わったPC & NPC自慢だよ〜!

※東分都/PC笑劇場  
※そういう人は寺院にこも  
って事しなさいって!



▲東京都/丁  
※うんうん、みんな幸  
せてよかったね



▲秋田県/CORME  
※無敵の戦士で魔法使で女  
はべらす? さげんじゃねえ!



▲京都府/AV前川  
※いるんだよー、こういう  
女も……(かわいけどねー)



▲東京都/砂じん嵐  
※エプロン姿がかい  
いいね。好みた♡



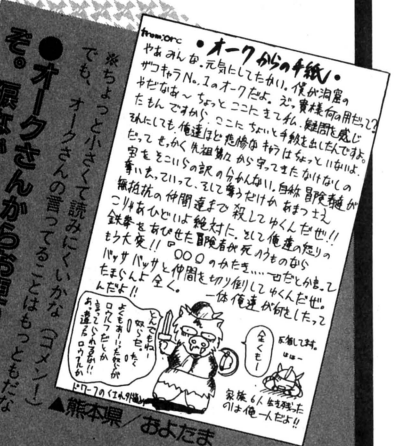
▲東京都/春日井猫美  
※こういうキャラがい  
ると旅も楽しくなる?



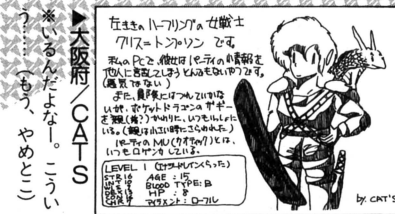
▲福岡県/小倉のり  
※おおい、12歳以下少女の  
保護者同伴でないとだ



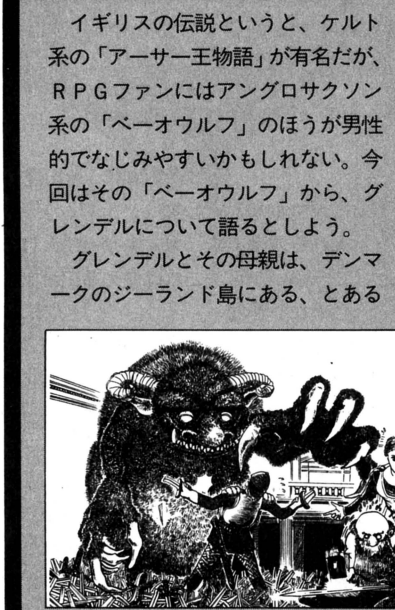
▲東京都/SANGO  
※お、おねえさま呼ばせ  
てくださーい



▲熊本県/およたま  
※熊本の熊は、およたま



※いるんだよー、(もう、やめにし  
て)



イギリスの伝説という、ケルト  
系の「アーサー王物語」が有名だが、  
RPGファンにはアングロサクソン  
系の「ペーオウルフ」のほうが男性  
的でなじみやすいかもしれない。今  
回はその「ペーオウルフ」から、グ  
レンデルについて語るとしよう。  
グレンデルとその母親は、デンマ  
ークのジールランド島にある、とある

## モンスター百物語 その9 グレンデルの巻 イラストと文 大野真実

湖の底に館をつくって棲んでいる。鋭  
い牙と爪、火のように輝く目を  
もち、全身毛むくじらのこの  
人喰い鬼は、神に呪われたもの  
の常として光と歓びを何よりも  
嫌うのだ……。この怪物と英雄  
ペーオウルフとの戦いは、一読  
の価値あり!

〈参考〉『散文全訳ペーオウルフ』  
(長埜盛輝/吾妻書房)







## 秘技! 得 情報

### ルクソール

FM77AV20

東京都東村山市 境 誠一  
『ルクソール』に、おもしろい裏面があったのだ! バグも出ないし、完璧な仕上がりだぞ。

1. いつものようにゲームを起動して、プレイする。
2. 途中(できれば最終面)で死ぬ。まちがってもクリアしちゃダメだ。
3. 画面にゲームオーバーの表示が出たら、ディスクを抜く。
4. 10分ほど、ひたすら待つ。
5. すると勝手に裏面が始まってしまうのです!

この裏面、設定は未来都市か宇宙基地みたいで、けっこう楽しめる。ボスキャラも、巨大宇宙船のようなものがちゃんと出てくるよ!

④ クリアしちゃうと遊べない裏面ってのも変わってる。最終面で苦しんでる人たちは、気分転換にやってみよう。

### 悪女伝説Ⅱ

セーラー服ラブソディ

静岡県沼津市 松下昭博  
ゲーム画面をほとんど全部見ること

ができる、ファイルを発見しました。

1. ドライブ1にシステムディスクを立ち上げたあと、ドライブ1にAディスク、ドライブ2にBディスクと入れ替えて、『FILES』と打ちこむ。
2. ファイルが表示されたら、『タタタタタ・タタタ』か『AS』のどちらかを選び、ロード。
3. 『RUN』すると、街のシーン。キーを押すと、つぎつぎと画面が変わるよ。ゲームが行き詰まったら試してみてね。あ、それから、なるべくならバックアップしてから、やってください。

④ これまた、ゲームに苦しんでいる人に救いの手をさしのべる、ありがたい情報なのだ。うれしいねっ。

### プロ野球ファン

PC8801SRシリーズ

山口県宇部市 内富勝博

隠し迷路を見つけました!

1. ドライブ1にディスク1を入れる。
2. アクセスランプがドライブ2に移動したら、ディスク1をドライブ2に移す。
3. 再び、ランプがドライブ1に移動したら、ディスク1をドライブ1へ。
4. すると、迷路が出てくるよ!

④ 5日後、茨城県猿島市のDくんからも、同じ情報をもたらった。Dくんのやり方は、ドライブ2に何も入っていないディスクを入れて立ち上げる、というもの。ま、好きな方を試してね。

まいどおなじみ、秘情報コーナー。キミが見つけた得・笑・物・驚など、あらゆる情報を載せるページだよ。掲載された人は、『大江戸情報網』で町人になれる。もちろん、すごいプレゼント(?) ももらえるのだ。くわしくは、137ページを見てネ。キミのおたより、待ってます!!

### セーラー服美少女図鑑

PC8801SRシリーズ

滋賀県坂田郡 川地忠彦

はしこ登りゲームの必勝法を報告します。やり方は簡単、テンキーの0、.、1、2、4、5、を押しばなしにするだけ。上からふってくる障害物はスペースキーでOKです。これで、美少女たちをラクに捕まえられるよ!

④ 少し遅れて、大阪の「黒猫アプロ」からも同ネタをもらった。彼の場合はテンキーの『1、2、8』を押すんだぞ。みんな美少女には目がないのであった…。

### イース

FMシリーズ

愛知県愛知郡 藤田健一

カマキリと戦わずにアイテムを手に入れる方法です。カマキリって、けっこう強いから、これは使えるワザなんじゃないかなー。

カマキリのいる部屋の前まで行き、アドルのからだを少し右にずらして扉につっこみます。すると、どーゆーワケか、カマキリは来ないのだ! そのすきに、アイテムをいただきますよ。

④ 戦わずして勝つ、というオイシイ作戦である。この部屋のカマキリは視界が異常に狭くて、斜めから入ってこられると、気がつかないのかもしれない。オマヌケなヤツだ。



## グラディウス2

MSX

埼玉県葛飾郡 浜野敏行

ベノム艦の中の最後の敵を、簡単に倒す方法を見つけました。

1. まず、アップレーザ2を装備してください。
2. 最後の敵の所まで行って、敵の弾が出てくる砲口（2カ所ありますが、下の方の砲口です）の真下に、ぴたりと入りこみます。
3. そこでトリガボタンを押せば、アップレーザ2がうまく敵に当たり、倒せるはずです。

この方法なら、カミナリをまったくうけずに、ラクに勝てるのだ！

● 親切な図解つきの報告をありがとう（文章の方は不親切だったけど）。敵の腹の下にもぐって、これを撃つ。名づけて「コバンザメ攻撃」である。『パロディウス』の報告も待ってるぞ。

## サジリ

MSX

大阪府大阪市 フェアリー

『ろ』のキーを押すだけで、体力が99に回復。簡単やけど、めっちゃスゴいわやで〜。

● ほんまや、こりゃええわー。シンブルやけど強力なワザや。せやけど、男のくせに『フェアリー』いうペンネームもスゴいでー。

## 拔忍伝説・番外編

X1

東京都品川区 保延陽一

ミュージックモードを見つけました。

1. ドライブ0にディスク1をセットし、ドライブ1に好きなキャラのディスクを入れる。
2. タイトルの『ブレイングレイ』が出る前に、リターンキーを押す。…以上で、ミュージックモードが始まります。後は、リターンキー、スペースキーなどでつぎつぎに曲が流れます。

● とってもカワイイ邪鬼丸のイラスト（それともこれは単なる落書きか？）つきの報告であった。今度はぜひ、幻妖斎や小源太も書いてきて欲しいものだ。がんばってくれ。

## 笑撃! 笑 情報

### ハイドライド3

福岡県北九州市 長谷川景太郎

レベルが低く、金がなくて体力回復剤も買えず、死にそうになっているキミ。そんな不幸を一身に背負ったキミは、迷わず、地下の街のキャバレーに飛びこもう。そして、いさぎよくブン殴られてしまうのだ。すると…オヤ？ 体力が少しだけ回復しているぞ！ 殴られて体力が回復するなんて、こいつはマゾだったんだろーか。わがキャラながら、不思議なヤツなのだ。

● 殴られて体力が回復するヤツも珍しいけど、そもそも死にそうな時にキャバレーに行くヤツも、そーとーヘンだと思ふ。好きなんですねえ、お客さん。ウフフフ。

## リバイバー

FM77シリーズ

神奈川県横浜須賀市 野村智則

女戦士アルマ（ラディ）を味方につけると、画面の隅にアルマの顔が表示されますよね。そこにキャラクターを近づけ、『酒』を見せてあげましょう。アルマは喜んで酒を飲みほし、そして突然、なにを血迷ったか、斬りかかってくるのです！ コイツ、酒乱だったのかあ、という後悔の叫びもむなく、あなたはゲームオーバーを迎えることでしょう。

● 女にやたら酒を飲ますな、という教訓を感じる。なかなか深いものがあるな。ところで野村、キミは彼女に酒を飲ませてナニをするつもりだったのかね？ その下心が死を招くのだ。



## 発見! 物 情報

### マイト アンド マジック

全機種

神奈川県横浜市 矢浜弘宣

- Bells of Time…時が止まる（戦闘中）。
- Flying Carpet…L 3（魔）の飛行。
- Horn of Death…L 5（魔）の死の指先。
- Knowledge Book…使うと、呪文のレベルが7になる。
- Luckey Charm…装備すると、幸運度が+70
- Model Boat…L 3（僧）の水上歩行。
- Rope&Hooks…L 5（魔）のジャンプ。
- Shiny Pendant…敵がマヒする。
- Star Ruby…L 2（僧）の苦痛。
- Undead Amulet…L 1（僧）の土へ戻す。
- Cactus Nectar…L 3（僧）の食糧を生み出す。
- Wyvern Eye…L 2（魔）の恐怖。
- Magic Vest…L 4（魔）の時間を歪める。
- Bronze Key…マジックアイテムの残り使用回数がわかる。
- Coral Key…L 3（僧）の水上歩行。
- Crystal Key…敵をマヒさせる。
- Silver Key…L 1（魔）の皮の肌。
- 武器や防具のリストも送ってくれたけど、とりあえずアイテムだけ掲載してみた。参考になるね！

### マイト アンド マジック

全機種

山口県山口市 鮎川まどか嬢

- Smelling Salt…気づけ薬（戦闘中）。
- Magic Oil…魔力の回復。
- Wealth Chest…ゴールドが増える。
- Gem Sack…ジェムが増える。
- Sun Dial…位置確認の魔法。
- コレもすごいリストだった。少しだけしか載せられなくてゴメン。ところでコイツ、本当は男なんだぞ！

送先行

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16  
市ヶ谷KTビル4F コンプティーク編集部  
「私は見つけた!!僕は知っている!!」係



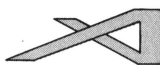






●前略。ボクはまだ『**拔忍伝説**』を買ってから、日も浅いMSXユーザーです。いま、ボクは幻妖斎でプレイしていますが、それで、質問があります。篠原村に入ったのですが、店がまったく見つかりません。どうかよろしく願います。

〈東京都品川区・服部雅嗣〉



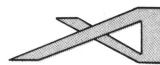
●あそこ村は崖の上にあるんだよ。池を行くと、怪しい場所があるからね。そこで、蜘蛛梯子を使おう。これは、大津で売ってるよ。ただし、値段が高いけど。それから、毒消しを持っていたほうがいいぞ。ついでに書いておくと、幻妖斎以外の者は、舟も必要。篠原村で売っている者は、忍者用の重要な道具が多いので、たかが買い物するにも、大変なのだ。

#### 魔界復活

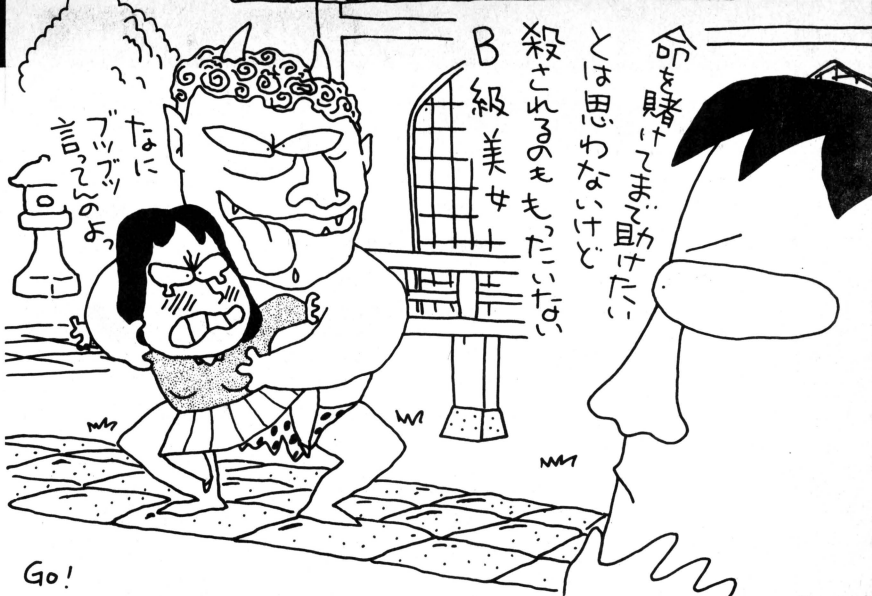


●クロ先生、こんにちは。すばり聞きます！ 5月号を見てたら『**魔界復活**』のことが載っていたのですが、ボクもやってるんですよ。そこで、質問！ 輪宝鏡はどこにあるんですか？ 持ち物は数珠と照覧石だけです。車でどこに行っても、魔物のわなにかかってしまうのですが…。

〈東京都豊島区・松井貴英〉

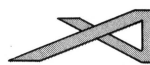


●輪宝鏡は風林寺で手に入るんだ。でも、キミはあそこへたどりつけないだろう？ まず、魔物と戦うための訓練をしよう。ふたりに会話をさせていると、あの呪文がスラスラいえるようになっていくの気づく。ちょっと、練習でもさせておこうか。さて、風林寺へ向かう途中、やまなみハイウェイを走っていると、道に寺が見える。これは魔物のわなだ。だが、ここで倒さないで、しばらく先で道が消えてしまう。車から降りて、寺を見たら、一度車に戻ろう。再び、車外へ。戻りたくても車が消えたら、魔物が近づいてきた証拠。会話を繰り返していると、照覧石が光ります。さあ、ここで呪文開始。寺から魔物が出てきても、呪文の力にはもう勝てないぞ。



●ボクは『**魔界復活**』をやっています。国東塔へ行って、天角に阿蘇風林寺へ行けといわれました。行く道の途中で魔物は倒し、風林寺に着いたのですが、その後、何をしたらいいのかわかりません。持ち物は、数珠と照覧石です。どうか救われぬボクに教えの手をよろしくお願いします。

〈兵庫県姫路市・高木俊弥〉



●無事戦いを終えて風林寺にたどり着いたら、よく話そう。神城に、庭を散歩させてみるのもいい。ウロウロしているうちに時が立ち、「天角さんが戻らないなら、行こうか」なんて話になるだろう。でも、そこであきらめてはいかんぞ。もう一度、庭を歩いてみよう。「キャー」悲鳴が聞こえたらしめたもの。魔物に襲われた女性を助けてあげよう。すると、いいものが手に入るのだ。おっと、ひとつ、注意だ。魔物と出会いそうな時は必ず、照覧石は持ち歩こう。

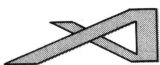
#### セイレーン



●クロ先生、初めまして。ボクはロープレ(RPG)しか、よう、解かん男です。しかし初めてAVGをてがけています。そのゲームの名は『**セイレーン**』。カエルと話そうとしても、おびえていて何も話してくれません。アドベンチャーゲームはだめなんです。教えてください。持ち物は水だけ。ポトムときつつきに会ったけど、きつつきはカエ

ルに聞いたかというだけで、何も教えてくれません。

〈岡山県岡山市・ブルージェット〉



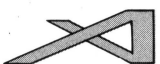
●そうだね、AVGをやる上で、気をつけたいことが、いくつかあるんだ。まず、話すのはしつこく。一度話しかけて答えてくれなくても、あきらめちゃいけない。相手からすべての情報を聞きだすまで、話そうね。そして、まわりをよーく、見たり調べたりすること。持ち物は水と書いてあったが、まだ、水を使ったことはないのかな？ 大木を起こして、話を聞いてみよう。それから、出発点近くの広場ももっと観察したほうがいいぞ。大事なアイテムが手に入るからね。最初に書いた注意を忘れずに、がんばってみてくれ。

#### シャロム



●初めまして、クロ先生。ボクはいま、『**シャロム**』をプレイしています。買ってから、あまりやってませんけど。で、質問があります！ はしばみのえだは、どこで手に入れるのですか。初めてやるRPGなので、よう、わかりません。どうか教えてください。

〈山形県天童市・カミオム3世〉



●じゃあ、ずばり教えてあげよう。リセット地方のアーサーの家に行きたまえ。あっちこっち見て、畑の上で調べてもら。見つかるぞ。(こまった時は『お助けコーナー』、何か発見したら『私は見つけた!!』。以上CMでした。(編))



## 太陽の神殿



●初めまして、クロ先生。初めてお便りします。ボクはいま、『太陽の神殿』をやっています。質問なのですが、泉の下の扉がどうしても開かないのです。石像を動かしてみても、「頭の部分が動き…」という文しか出ません。持ち物は銀の玉、金の玉、赤の玉、青の宝珠、銀の首、金の首、笛、コパル1コ、小づえ、底浅のはち、大・小のくすりつぼ、青いタイル、鉄の小鍵、胸飾り、黄金の鏡、水晶のかぎです。お願いします。ここで、もう、半年も悩んでいます。早く先へ進みたい。よろしく。

〈京都府京都市・吉田一郎〉



●キミのやっていることは、基本的には正しいんだよ。ただし、正しい方のみを動かした時、扉は開くんだ。もし、まちがったほうを動かしてしまったらこの扉は永遠に開かない。セーブした所まで、戻ってごらん。そして、扉の前でセーブして、片方を動かしてみる。だめだったら、ロードして逆側を試せば、ほーら、開いた！

## めぞん一刻



●『めぞん一刻』をやっています。最後の方でどうしても一ノ瀬のおばさんと朱美さんから写真がもらえません。どうしたらもらえるか考えてください。いまの持ち物は財布2660円、ケーキ2、はがき、はしご、即席ラーメン12、鍵、四谷さんの写真、かなづち、丸太、釘抜き、懐中電灯、ブラジャー、惣一郎との写真、女子高生の写真、日記です。お願いします。

〈群馬県渋川市・REFLEX〉



●おお、もう一息だね。ほんじゃま、おおせのとおり、考えてみましょうか。まず、一ノ瀬さんから先に口説いてみようか。やっぱ、相手の機嫌の良い時を見計らわなきゃな。一ノ瀬さんといえば、酒だ。こりゃ、宴会だね。まあ、3回くらいは開いたほうがいいじゃないかな。さらに決め手は写真。四谷さ

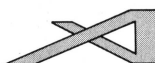
んの写真を見せたら、「わたしだって」な一んて対抗意識で見せてくれるかもよ。これで朱美さんもわかったかな。ん？ どうやって、機嫌を取るか？ まあ、彼女はのぞきなんか、嫌いだろうね。

## マイト&マジック



●ボクはいま、『マイト&マジック』をやっています。ブラックリッジノース城での3つめのクエスト（砂漠の住民たちは、たくさんの品物を取り引きしているというが商品のサンプルを持ってくるのだ。）を実行しています。が、ダスクの町でアイテムを買って持っていくのだけど、何を持っていても認めてくれません。何を持っていいのでしょうか。そもそも砂漠の町というのは、ダスクでよいのでしょうか。

〈山梨県甲府市・岡本淳由〉



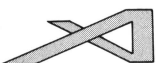
●「砂漠の住人」だろ？ ほら、馬車とかに乗って、砂漠を放浪しながら行商する、ああいうのを考えるべきじゃないかな？ 町じゃなくて、砂漠そのものを探してごらん。ヒントをあげると、その人たちは、D-1にいるぞ。



●『マイト&マジック』の質問です。やっとの思いで買った、このゲーム。すげー、すげー。さてここで第1問。ノザンバリアーの洞窟で狂った魔法使い

に会った。「13の戦い、うんたら、かんたら」おろかな私は、あの廊下で13回も戦ってしまった。すげー時間のわりにも何も起こらなかった。私を1歩前進させてください。

〈東京都港区・J・B・ハロルド〉

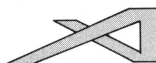


●それは、それは、ごくろうさん。でも、経験値を得たからいいんじゃないかい。13の敵というのは、この洞窟の中の決まった場所に出てくるやつなんだ。あの廊下以外の場所で偶然でなく会う敵なんだが、どれが、敵なのかを見極める方法は、ちょっとないな。でも、よく、隅々まで探して、片っ端から倒していけば、いつか、あの魔法使いを満足させることができるよ。結構、強い敵もいるからね、根気よくがんばりたまえ。



●初めまして、ボクはいま、『マイト&マジック』をプレイ中なのですが、どうしても、B-2エリアにいる氷の女王に出される質問がわかりません。どうか、教えてください。

〈北海道磯谷郡・加藤誠司〉

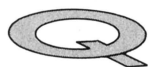


●こういうのはない、自分で答えを見いださなきゃつまらぬと思うんだが。でも、あれじゃあ、わからん人もおるかな。では、もう少しわかりやすいヒントをあげよう。それは、「地球を救う」と、日本のテレビ局はいっておるぞ。



Go!

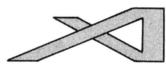




●『T&T』で聞きたいことがあります。

- ①やりや短剣を投げたときの命中判定は、通常の飛び道具と同じ判定方法でいいのですか？
- ②戦闘での個人修正は、種族による修正やレベルアップによる能力値の変化にも影響しますか？
- ③盗賊は魔法戦士と比べると、戦闘と魔法の両方の面で、能力的に劣っていますよね。そこで、何か盗賊らしい特殊能力を加えてもいいのでしょうか？
- ④ホビットやドワーフなど、身長の高い種族が使える武器には何か制限がありますか？ 何かあるようでしたら教えてください。

〈大阪府羽曳野市・田川幸一〉



- ①特にルールにはないから、同じでいいでしょうね。
- ②質問の意味がよくわからないな。戦闘の個人修正は、種族による能力値の修正をしたあとに計算するのか、ということならイエスだよ。またレベルアップしても能力値が変われば、戦闘の個人修正もそれにつれて変わるよ。
- ③『T&T』のルールにもあるように、盗賊は戦闘もできるし魔法も使えるというキャラクターで、魔法戦士の原型ともいえるんだ。ただし魔法戦士はエリートキャラクターなので、盗賊よりも能力が高いのはあたりまえ。この差を出すには、盗賊の能力を下手にあげないほうがいいと思うけどな。
- ④たとえば人間が武器をふつうに操ろうとすれば、いくら長くても自分の身長と同じくらいのものが限度だよ。だとすれば、ホビットやドワーフも身長に比べてあまりにも長すぎる武器は扱えない、というのが常識なんじゃないかな。

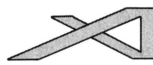


●『D&D®』に関して悩みがあるので聞いてください。

じつは、ボクたちのマスターがあまりにひどいことをするので困っているのです。ある大切な情報

を聞くにはキャラクターの能力値がひとつ必要だといってみたり、能力値が変化するギャンブルをやってみたり…。ダイスを振ってヒヤヒヤしながら決めた能力値をこんなにカンタンに変えてもいいのでしょうか？ こんなプレイヤーいじめだけのシナリオをつくったりしてもいいのでしょうか？ こんなマスターにはいったいどうすればいいのでしょうか。

〈北海道札幌市・竹山 斉〉



●『RPG千夜一夜』では、悪いマスターはよく出てくるけど、まさかあの影響を受けたんじゃないだろうね。まあこういうマスターに考えを改めさせるには、いくつかの方法があるんだ。

まず最初はおとなしく話し合ってみよう。ちゃんと論理的に話をすれば、常識のある人間ならわかるんじゃないかな。

それでもダメならこんどは立場を変える。つまりきみがマスターをやって、彼のキャラクター能力値を下げてみるんだ。こうして、立場が変わると自分のやることがよくわかるもんだよ。

しかし、それでも平気にいるやつなら、コリャ別な仲間を見つけてもらうしかないね。RPGっていうのは、みんなが楽しくなければ意味がないから、他人を不愉快にする人は退場してもらうしかないよ。

『D&D®』では能力値っていうのは、本来は変わらないものなんだよ。まあ「3つの願い」の指輪を手に入れたりすると、その力で能力がアップするケースもあるけど、あまり使わないほうがいいね。能力値はそのキャラクターの個性なんだから。全能力がオール18のキャラクターでゲームをやっても、おもしろくもなんともないよ！



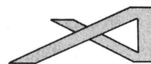
●私はレベル16の大魔法使いのヘルメス

と申します。『D&D®』に関しての質問ふたつにお答えください。

①「ディスインテグレイト(分解)」の呪文は、「呪文の効果によってつくられたもの」以外の物体をチリにできますよね。では、ヴァンパイアやリッチなどの高等アンデッドモンスターに、魔法を使ってなったとします。そうするとこのヴァンパイアやリッチは、「呪文の効果によってつくられたもの」ということになるわけですから、これらに対して「ディスインテグレイト」は効果はないのでしょうか？

②つけているとヒットポイントを回復してくれる「リジェネレーションリング」は「ヒットポイントが0になったら機能しない」ということですが、いちど死んだ後（ヒットポイントが0になった後）、呪文などで生き返ったら再びリングは機能しますか？

〈群馬県邑楽郡・ヘルメス〉



●キミに限らず、最近の質問はどうもルールの細かいところをついてくるのが多いね。でもこういった細かいルールの解釈になると、いろいろな意見があるってことを忘れないでね。ぼくの答えもその解釈のひとつなんだよ。

①主語がないのでわかりにくいけど、たとえば人間が魔法を使ってリッチになっていたなら、『ディスインテグレイト』の効果を受けないのでは、ということなのかな？

ルールの文をそのまま見ると、たしかにそうも解釈できるけど、ぼくの考えではこのルールは、「魔法でつくられた幻影のような実体のないものに対しては『ディスインテグレイト』はきかない」という意味だと思うよ。だから実体が人間なら、魔法で化けていてもチリになる可能性はあるでしょうね。

②リジェネレーションリングの項目に「HPが0になったら～」と書いてあるのは、このリングは死者を復活させる能力はない（HPを1にはできない）という意味なんだ。だからリングじたいの機能が失われたわけじゃないから、キャラクターが生き返れば、またHPを増やせるよ。



# リーダーズチャレンジ#2

# トップをねらえ! GunBuster

原作：OVA『トップをねらえ!』より  
ゲームデザイン：黒田幸弘  
コンセプト：A.C.M.E.  
イラスト：貞本義行、まへだ まひろ  
コンピュータプログラム：M&Fプロダクション  
©BANDAI・VICTOR・GAINAX

## 話題のOVAシリーズ始動

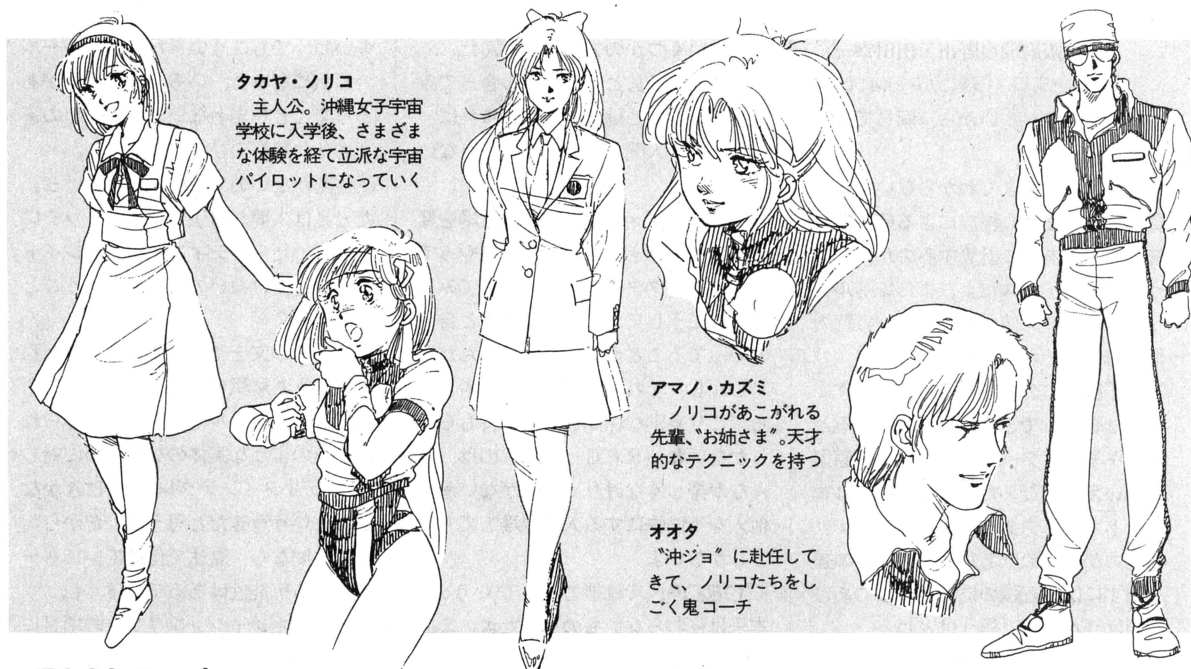
一流のスタッフを集め、この秋から始動する超大作OVAシリーズ。それが『トップをねらえ!』だ。その世界は…

人類が外宇宙へと進出しはじめたとき、地球をめざしつつある謎の物体が発見される。正体を探索すべく接近した戦艦ルクシオンを旗艦とする宇宙海軍の艦隊は、その物体、じつは敵意を持つ知的生命体によって全滅させられてしまう。報を受けた地球ではこれに対処すべく、持ちうるかぎりの科学力を駆使して、対抗準備を開始した。その来たるべき戦闘の中心となるべき部隊がロボット兵器により構成される「トッ

プ部隊」だ。その「トップ」をめざす主人公たちの「炎の熱血友情ハートSF宇宙科学勇気根性努力セクシー無敵ロボットスペクタクル大河ロマン」、それがこの『トップをねらえ!』なのだ!!

## キミも、トップをねらえ!

というわけで、リーダーズチャレンジ第2弾として『ロボクラッシュ』と毎月交替で行われるのが、このOVAの世界を背景として使った誌上バトルなんだ。『ロボクラッシュ』と違ってこちらはキャラクターの成長がメイン。キミもドシンドシ応募してほしい。



**タカヤ・ノリコ**  
主人公。沖縄女子宇宙学校に入学後、さまざまな体験を経て立派な宇宙パイロットになっていく

**アマノ・カズミ**  
ノリコがあこがれる先輩、“お姉さま”。天才的なテクニックを持つ

**オオタ**  
“沖ジョ”に赴任してきて、ノリコたちをしごく鬼コーチ

## OVAのスタッフ

チーフディレクター——庵野秀明(『マクロス』『ナウシカ』原画、『王立宇宙軍』作画監督・メカデザイン)

キャラクター原案——美樹本晴彦(『マクロス』『メカゾーン23』キャラクターデザイン。現在角川書店「ニュータイプ」にてマンガ『マリオン・ジェネレーション』連載中)

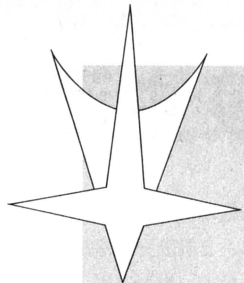
メカデザイン——宮武一貴(『マクロス』『ダンバイン』メカデザイン)

ロボットデザイン——大畑晃一(『MDガイスト』監督・メカデザイン、『弾詠』原画、『鋼の鬼』メカデザイン・特技監督)

作画監督・キャラクターデザイン——窪岡俊之(『王立宇宙軍』原画・作監補佐、『プロジェクトA子』原画)

作画監督——森山雄治(『プロジェクトA子』パート1キャラクターデザイン、パート2、3監督、映画『めぞん一刻』作画監督)

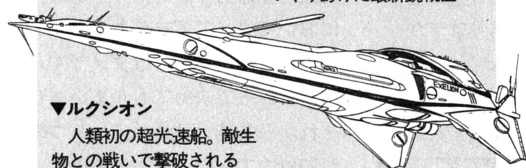




## 宇宙軍の誇る 最新兵器

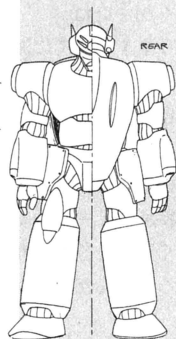
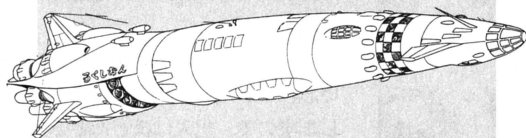
### ▼エクセリオン

最新科学の粋を集めて  
つくりあげた最新鋭戦艦

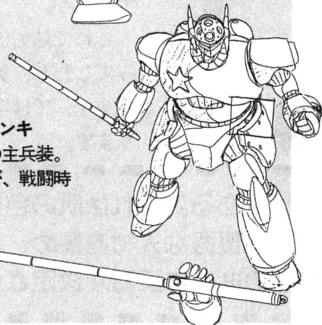


### ▼ルクシオン

人類初の超光速船。敵生  
物との戦いで撃破される



▲マシーン兵器R-X-1  
新型マシーン兵器。トッ  
プ部隊の主力。頭部などオ  
ーダメイドのものもある



### ▼ブラズマ・ピアンキ

マシーン兵器の主兵装。  
通常は短い形だが、戦闘時  
にはのびて使う

## 『トップをねらえ!』年表

- AD1995 R・タンホイザー、PACIFIC SCIENCE 誌に「運動する物体のエーテル電磁気学」発表。エーテル理論の基礎となる。これにより、回転する複数のブラックホール中心部にタンホイザー・ゲート(超空間跳躍ゲート)の存在が予言される。
- 1996 日本国、米国よりハワイを8千億ドル(ドル・円)で買収。  
ソビエト・ヨーロッパのユートラム連合、南米連合の二大連合完成。  
南ア共和国、ウラン制裁を実行。第三次世界恐慌。
- 1997 英・ウィンズゲールにて、実験用核融合炉フェニックスIIIの暴走事故。  
炉心は消失し、30km四方に深刻な重力異常。  
WGA-1(ウィンズゲール・グラビティ・アノマリイ-1)発生。
- 1998 NASA、宇宙ステーションを完成。「アトランタ」と命名。
- 1999 WGA-1確認。タンホイザー・エーテル理論完成。
- 2002 エーテル学会設立。  
形成しつつあるマイクロ・ブラックホールWGA-1.1、1.2を発見する。
- 2003 WGA-1.1、1.2の中心にタンホイザー・ゲート確認。  
北京大学のリー・ヤン女史、氷II(アイス・セカンド)の結晶化に成功。  
人類初の縮退物質(コラプシング・マテリアル)となる。
- 2006 タカヤ・ノリコ、誕生。  
三菱造船・石川島播磨重工、「ルクシオン」計画発表。
- 2007 米、ウエスチングハウス社、バニシング・エンジン試作。  
が、試動・臨界と同時に消失する。
- 2008 米国、日本領ハワイ真珠湾を奇襲。アメリカ戦争開始。
- 2011 バニシング・エンジン、火星軌道上に出現。
- 2012 アメリカ戦争終戦。ロングビーチ講和条約締結。  
NASAステーション、日本国に接収され、「シルバースター」と改名。  
連合国時代の事実上の終わり。
- 2013 地球帝国憲章公布。宇宙軍、設立。  
人類初の超光速宇宙戦艦ルクシオン進出。
- 2015 ルクシオン、銀河系ベルセウス腕2万1千パーセク付近で遭難。
- 2017 コロンビア大学、縮退兵器「光子魚雷」の実験に成功、フォボス消失する。
- 2019 ニッサン・ワーゲン、マシーン兵器「R-X-1」を完成させる。
- 2021 タカヤ・ノリコ、沖縄女子宇宙高校(通称沖ジョ)入学。
- 2022 第四世代型宇宙戦艦エクセリオン進出。  
リーフ64海戦。エクセリオン艦隊壊滅。
- 2032 太陽系絶対防衛戦。エクセリオン、廃船となる。
- 2033 第五世代型宇宙戦艦エルトリウム進出。

## ガイナックス通信

### 『トップをねらえ!』制作スタジオ「ガイナックス」の日記より

## 庵野組の ファンクな日々

制作進行の河野が入院した。  
原チャリで路肩を走ってたら、左折  
してきたダンブに巻き込まれたのだ。  
幸いケガも軽く、すぐにでも退院で  
きそう。

話は変わるがうちの社長はタバコが  
嫌いである。こんなことがあった。

「お前、真横でタバコ喫われてて気持  
ちええか?」と聞かれたので、タバコ  
を喫わないボクは「いいえ」と答えた。

(でも別に灰さえ散らかさなければ、  
気にならん)とも思っていたが、

社長はタバコを喫わない者全員に同様  
のインタビュををしたかと思うと、や  
たらはりきってこんな張り紙を作りは  
じめた。

『あなたの喫煙にはみんなの苦情がき  
ています。本日から社内は禁煙としま  
す。』

この張り紙は入院中の河野の机の上  
にも貼られていたのだが、しばらくた  
ったある日、その張り紙にマジックで  
こう落書きされていた。

『すみません、反省してトラックに轢  
かれます。』

これを見た心優しい同僚たちは死ぬ  
ほど笑ったことは言うまでもない。



# 第1部

# キャラクター設定と学校生活

えーそれではみなさんお集まりのようですから、オリエンテーションを始めたいと思います。いまから話すのは学科内容、そのあと行われる選抜試験、そしていちばん重要な実戦についての説明です。これは決して遊びではないですからちゃんと聞いて必要なところ

はメモをとってください。

なぜこういう学校ができたかは、先ほど配ったパンフに書いてありましたね。その最後に入学書類がありますからそちらを見てください。入学は義務教育を終えた人ならだれでもできます。まず名前、性別、誕生日、血液型を記

入します。次に最初の能力を決めてください。ここにある判断力、機敏性、知識、生命力、魅力、ガッツは、戦闘においてすべて意味がありますから、いいかげんに考えてはダメです。家族で話し合っ決めてもかまいません。それから各能力は最低1、6つの合計が30以内でないと入学できませんから間違えないように。

ここまでで何か質問ありますか。いい忘れましたが、戦闘ではペアで行動しますので、記入はほとんどふたり分です。注意してくださいね。

学校説明に入ります。すでに渡した資料にあるように系列校は6校あります。この中から自分が志望する学校を選んで記入してください。それぞれの学校で教える教科内容は同じです。ただしそ独自の特別カリキュラムもありますから、よく資料を読んでから自分に合ったところを選んだほうがいいでしょう。

これで能力決定と学校選びまでがすみました。質問はありますか。そうですか、では学科の具体的な内容に入ります。



## キャラクターの設定

- ①名前、性別、誕生日、血液型を決定。
- ②30ポイントを判断力、機敏性、知識、生命力、魅力、ガッツに分ける。
- ③学校を選ぶ。
- ④合計25時間を、授業ごとに割りあてる。

★判断力……………ロボットの操縦技術を判定する  
★機敏性……………戦闘でのリアクションを判定する  
★知識……………レーダー計測能力を判定する  
★生命力……………戦闘でのダメージ許容度を判定する  
★魅力……………ペアのマッチングを判定する  
★ガッツ……………根性さえあれば、どんなときにもチャンスがある！

## 各校紹介

系列校は世界各地にある。これは肌の色や人種によって左右されることなく広く優秀な人材を集め、パイロットに育てていこうという趣旨のもとに配置が決定されたからだ。

### 沖縄女子宇宙高校

通称“沖ジョ”。アニメの舞台にもなっている高校だ。女子校だけに上級生と下級生の関係はきっちりしてシビアなものとか。ここではガッツと機敏性が養われる。テニスも必修。

### タスマニア水産高校

オーストラリア南東のタスマニア島にある高校。特別カリキュラムに帆船実習がある。海上生活で判断力と生命力を養おう。スポーツの必修は水泳。

### 香港ビジネスハイスクール

もとは優秀なビジネスマン（ウーマン）を養成する華僑向けの専門学校だった。いまでも簿記の授業は必修だ。スポーツの必修は拳法。ここでは機敏性と知識が養われる。

### キエフ工業大学付属高校

ロシア地方のキエフ近郊にある。パイロットにならずそのまま工業大学へ進む生徒も多い。グラウンドなど運動施設もよく、生命力とガッツが養われる。スキーも必修。

### サンディエゴジュニアアカデミー

アメリカ西海岸という恵まれた環境にある応用化学系の高校だ。授業はそうとう厳しく、実験や補習も多い。でもそのぶん知識や魅力が養われる。スポーツはゴルフ。

### ハイデルベルグ電子工科大学付属高校

西ヨーロッパにある。ハイデルベルグ電子工科大と同じ敷地内にあるので、その豊富な施設を使った授業が特徴だ。エアロビクスが必修。魅力と判断力が養われる。



# 学校生活の選択

学校でいろいろな授業を受けることで、キャラクターは各能力を上げることができる。長所を伸ばすのもいいが、欠点をカバーすることも重要。

## 実習科目

歩行、ジャンプ、メンテナンスなどロボットを実際にさわって、その感覚を体で覚えていく。

- ★基礎トレーニング……………判断力、機敏性
- ★操縦訓練……………判断力
- ★バトルシミュレーション……………機敏性
- ★メンテナンス……………知識、生命力

## 教養科目

ふつうの高校でも教えている科目。一般教養なので戦闘には関係ないが、この中からふたつ選択しなくてはならない。生徒の間で“お休みタイム”と呼ばれているぐらいだから好きなものを選ぼう。

- ★国語
- ★外国語
- ★歴史
- ★地理
- ★科学

## スポーツ科目

スポーツはふたつ選択しなければならない。そのうちひとつは各校の必修科目であることが必要。

- ★テニス……………生命力、知識、ガッツ
- ★水泳……………生命力、判断力、ガッツ
- ★拳法……………生命力、機敏性、ガッツ
- ★スキー……………生命力、判断力、魅力
- ★ゴルフ……………生命力、知識、魅力
- ★エアロビクス……………生命力、機敏性、魅力

## 必修科目 A

教養科目ではカバーできない専門知識を補うために設けられた。内容が難しいので生徒の人気はない。

- ★天文学……………判断力
- ★軍事史……………機敏性
- ★数学……………知識

## 必修科目 B

各学校による独自のカリキュラムなので、ここは選択することはできない。学校を選んだとき決まってしまうからだ。これも最低1単位は必ず受けなくてはならない。

- ★家政科……………(沖縄女子宇宙高校)
- ★帆船実習……………(タスマニア水産高校)
- ★複式簿記……………(香港ビジネスハイスクール)
- ★旋盤訓練……………(キエフ工業大学付属高校)
- ★文献研究……………(サンディエゴジュニアアカデミー)
- ★物理実験……………(ハイデルベルグ電子工科大付属高校)

## その他

これは授業ではなくて課外活動だから、まったくなくてもいい。でもクラブ活動や特訓では、チームプレイやガッツがとくに養われるだろう。

- ★特訓……………ガッツ
- ★クラブ活動……………魅力、ガッツ
- ★レジャー……………魅力

科目が書かれた資料がありますから見てください。学校が決まって次に考えることは、どの授業を週何時間受けるかということです。合計週に25時間まで受けられます。

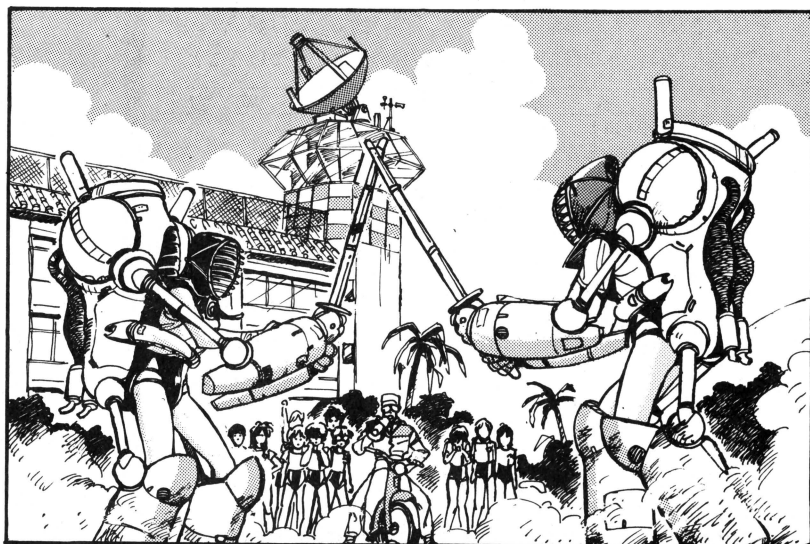
生徒は次の3科目以外では、書かれている授業をすべて受けなくてはなりません。教養とスポーツ科目は、中から好きな授業ふたつずつを選べます。その学校だけの特別科目(必修科目B)もあります。これはすでに学校を選んだときに決まってしまうからいいでしょう。まずここを間違えないようにしてください。それぞれの授業は最低でも1時間は受けなくてははいけません。これ以外に「その他」という課外活動がありますが、これはまったくとらなくても別にかまいません。

ということでだれでも最低12時間は授業を受けなくてはならないのです。残りの13時間は、自分をもっと受けたいと思う授業または課外活動に自由に

使ってください。もちろん1時間でも能力が上がることはありますが、受ける時間によって確率はどんどん高くなるのはあたりまえです。

それから教養科目についてですが、

これはパイロットを目指すよりも、大学進学を希望する人が選んだほうがいいでしょう。そのへんは間違えないでください。それじゃ次にロボットと選抜試験について説明します。





## 第2部

# パーツの選択と選抜試験

入学すると生徒ひとりひとりにはロボットが貸与されます。これはみんな同じもので、宇宙空間戦闘用として軍で開発したものです。授業もこれから話す選抜試験も、そして実戦もすべてこのロボットを使います。大事に扱ってください。他人のと間違えないように、初めはどこかに名前を書いておくのがいいでしょう。

戦闘ではこのロボットにオプションパーツつまり装備をつけて戦います。これは資料にあります。何種類持っても別にいいです。ただし、

授業で習ったとおり宇宙はエーテルで満たされているので、いっぱい持っていけば動きがにぶり敵の格好の目標となるのはわかりますね。

学習期間を終了すると、いよいよ実戦です。ただ実戦にでるためにはその前に選抜試験をパスしなければなりません。試験といってもペーパーではなく、実技テストです。教官がコンピュータでつくりだした擬似敵生物を相手に、ペアがどれだけの戦果をあげられるかによって得点が決まります。その得点の上位ペアから合格となり実戦投

入されるのです。試験は戦闘になるまでの事前段階がないのと退却を除けばほとんど実戦と同じです。

ここで注意してほしいところをいしましょう。試験を受けるときにはそのペアの作戦とオプションパーツをあらかじめ提出しますが、合格するとこれはすぐそのまま軍のコンピュータへ記憶されます。つまり実戦でも同じ作戦とパーツで戦うことになるのです。それだけに十分に考えて記入してください。なお作戦については資料に詳しく書いてあります。



## オプションパーツ

パーツは原則として好きなものを持っていけるが、いくつか規制がある。

A：1台のロボットに同じパーツを複数つける（持つ）ことはできない。ただし使い捨て武器だけは好きな数だけ持

つことができる。

B：学校専用武器は、その学校の出身者しか扱えない。

C：どのロボットもクロウと警棒は必ず持っている。

「使い捨て」には数、その他のものには○をつけること。

	名 称	重 量	威 力
通常	クロウ(※)	2	2
	ブラズマ・ピアンキ(※)	2	3
	サーベル	4	5
学校専用	トンファー(沖縄)	4	6
	ブーメラン(タスマニア)	3	5
	ヌンチャク(香港)	5	8
	斧(キエフ)	7	12
	投げ縄(サンディエゴ)	1	2
使い捨て	フレイル(ハイデルベルク)	6	10
	ランサー	5	10
	ナバーム	7	15
装備	核	10	30
	追加装甲	8	
	レーダー	5	
	通信機	3	

(※) は標準装備部品

## 作戦選択

ペアの作戦では次の5つの条件を決めます。  
**アタックの分担** 戦闘でペアはどちらかが攻撃(アタック)、残りがバックアップと役割を分担します。どちらがアタックを取るか次の3つの中から選んでください。

- ①キャラAがアタックを主に担当
- ②キャラBがアタックを主に担当
- ③状況に応じて変える

戦闘の状態、武器の状態によって、①②を選んでいても希望しない側のキャラがアタックに回らざるを得ない場合もあります。

**ポジティブ・ライン** これは戦闘での積極性を表します。1～10の数値で、大きいほど積極的に攻撃します。

以下の3つは実戦のみで必要なものですが、全員記入してください。

**乗船希望艦名** ペアが乗りたい船名を記入

**敵生物の選択** どれなら戦い、どれなら無視するか○×で記入

**戦闘中の離脱** 退却のタイミングを決定



# 第3部

# 宇宙空間での戦闘と作戦

選抜試験をくぐり抜けた優秀な生徒のみが実戦に参加できます。実戦での戦闘も基本的には選抜試験と変わりませんが、事前準備というのが加わります。これは簡単にいえば「戦闘エリアまで安全にいけるか」ということです。

ベアは戦闘エリアまで戦闘艦によって運ばれますが、場合によっては母船が攻撃を受け、戦闘不能になるかもしれません。そうなると乗っていたロボットは不十分な状態で戦わなければならないのです。ベアの作戦で決める乗船

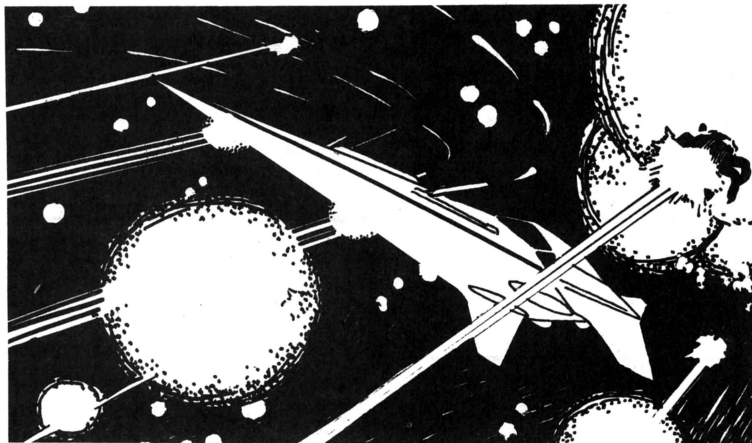
希望艦名はそういう意味で重要です。資料をよく読んでおいてください。

これでオリエンテーションを終わります。それではみなさん、幸運を。

## 艦の種類と配置

戦闘艦は性能順に新鋭艦、主力艦、旧式艦の3タイプに分けられ、このタイプによって安全度と何波の攻撃隊へ配置されやすいかが決ってくる。もちろん先に行くほどやられる確率は高いが、敵と遭遇する確率も高い。

	安全度	第一波	第二波	第三波
新鋭艦	○	○	△	×
主力艦	△	△	○	△
旧式艦	×	×	△	○



## 実戦での作戦について

実戦に関係するのは最後の3つだが、3番目と4番目は思ったとおりになるとはかぎらない。また5番目のものは、ベアのヒットポイントと武器の威力が、初めと比べどの程度低下したら退却を始めるか1~50%で記入すること。戦闘中の離脱は、戦闘中でも上の2つの条件に合えば退却を始めるかどうかということで、○×で記入すること。

## 今回の作戦について

### 新鋭艦

アキレス  
ナビオ

### 主力艦

タージオン  
グラビトン

### 旧式艦

バリオン

以上が、今回キミたちがこの作戦で乗船することのできる艦だ。この中から1隻選んでほしい。

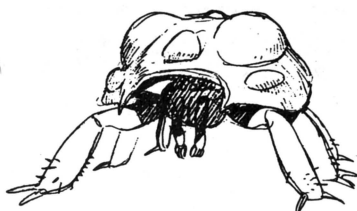
今回の作戦は通常空間での戦闘が予想される。また、半数以上の艦が作戦不能、もしくは撃沈という状態に陥いるという事態も考えられる。

キミたちの初陣だ。健闘を祈る！

## 確認済みの敵生物

残念ながら、我々が敵生物に関して持っている知識は乏しく、研究も十分には進んでいない。

右の図が、キミたちロボット部隊が戦場で遭遇し、標的とすべき敵である。ほかにも大型の生物の存在も確認されている。また、確認されていないものの、さまざまな形状・能力を持つ敵も存在するものと思われる。未確認のものに戦闘を挑みたいものは、「その他」の欄に○をすること。



### ▲「兵隊」

敵生物の戦闘組織の中では末端に位置する。母体から離れると戦闘時間の間だけの命。火玉をはいて攻撃する。

### ▼「タンク」

「兵隊」よりもひとまわり大きい。甲らも厚く、体に寄生した別の生物から「兵隊」のものより強力な火玉をはく。寄生体を2匹以上宿した連装型の「タンク」も確認されている。





# 応募用紙の書き方と記入例

「トップをねらえ」の世界については、だいたいわかったかな。よし、それじゃ応募用紙の書き方を説明しよう。サンプルとして登場するのはソーサリアン・ケーコ(A)とホンダラ・タナカ(B)の2人だ。学校はキエフ工科大付属だよ。性別はケーコが女でタナカが男。誕生日は3月13日と9月9日。血液型はO型とA型だ。

さて最初の能力の配分は、単純に考えると5点平均だけど、なにが特徴をつけなきゃ面白くないよね。だったらケーコは判断力と機敏性、タナカは知識をふやすことにしよう。6つの能力の合計は30点、各能力には最低1点は必要だよ。

さてそのつぎは学校のカリキュラム選択なんだけど、こいつは応募用紙のスペースの関係で右側にあるんだ。間違えないようにね。

ここでの2人の選択もさっきの方針を継続しよう。つまりケーコはやはり判断力とか機敏性をあげる科目を、そしてタナカは知識を上げる科目を中心にして選んだんだ。合計はそれぞれ25時間、しかも最低必修の時間数も決まっているから、よく注意してね。

というふうに変換をしていくと、学校の授業を終えた段階で、ケーコはオフENSE担当の強力なアタッカー、反対にタナカはサポート担当のバックアップマンになっているはずだ。だとしたらつぎのロボットの装備選択では、ケーコのロボットには武器を山ほど積み、タナカのロボットにはレーダーを積んでいくのが定石だね。通信機は両方ともあったほうがいいけど、重くなるからケーコはパス。ロボットは装備をい

くらでも持っていけるんだけど、そのぶん動きが悪くなるからご注意。

さてここまで書いたら、あとはベアとしての作戦だ。まずアタックの分担は、Aキャラ(ケーコ)が担当だからかつこの中に1をいれる。ポジティブラインはいちばん平均的な5にしとこうかな。配置希望艦は主力艦のタージオン。新鋭艦に乗り組むと、いきなり激戦に巻き込まれそうだからな。

敵の選択はむずかしいけど、今回は初陣だから(みんなそうか)あまり強い敵とは戦わないようにしよう。兵隊

とタンクだけ○で、連装タンクは×、もちろんその他も×だ。最後の退却条件はヒットポイント、武器の威力とも30%になるまでがんばることにしよう。敵に後ろは見せないから、戦闘中の離脱は×。ふう、これで終わった。

ここまでの応募用紙かそのコピーに記入したら封書で次の住所まで。  
〒102 東京都千代田区九段南4-7-16  
市ヶ谷K Tビル4 F コンプティーク  
『トップをねらえ!』応募係  
締め切りは7月15日の消印有効です。  
応募はひとり1枚までです。

名	前	(A)	(B)
性	別	女	男
誕	生	3/13	9/9
血	液	O	A
判	断	8	4
機	敏	7	5
知	識	3	7
生	命	5	5
魅	力	4	4
ガ	ッ	3	5
通	常	○	○
専	用	○	○
使	用	○	○
装	備	○	○

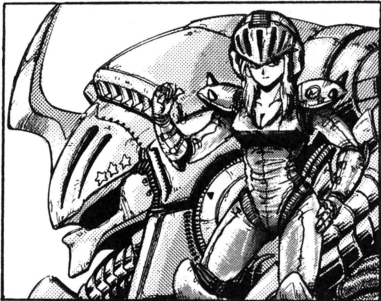
名	前	(A)	(B)
実	技	4	2
操	縦	3	1
メン	テナンス	3	2
教	養	1	4
必	修	1(国語)	1(外国語)
天	文	2	1
軍	事	2	2
数	学	1	4
必	修	1	1
ス	ポ	1(テニス)	1(水泳)
特	訓	3	2
ク	ラ	1	1
レ	ジャ	0	1

アタックの分担(1)		
ポジティブ・ライン	敵種類	
5	兵	○
	隊	○
	タン	○
	ク	×
	連	×
	装	×
	タ	×
	ン	×
配置希望艦	その他	×
タージオン	ヒットポイント	30%
	武器威力	30%
	戦闘中の離脱	×

## ロボクラッシュは現在進行中!

この「トップをねらえ」の発表は2カ月後の10月号だよ。それじゃ来月は? 忘れちゃ困るぜ、奇数の月はもちろん「ロボクラッシュ」だ!

おかげさまで「ロボクラッシュ」は、みんなから多数の応募をもらって、編集部一同がヒイヒイいってるんだ。でもプログラムのほうはちゃんと間に合ったから、来月は大会の結果発表ができるはずだよ。きみの作ったマシンは、はたしてどこまで勝ち抜いたかな。もちろん第2回大会の開催規定も、あわせて発表するからね。来月のリーダーズチャレンジも見逃せないぞ!



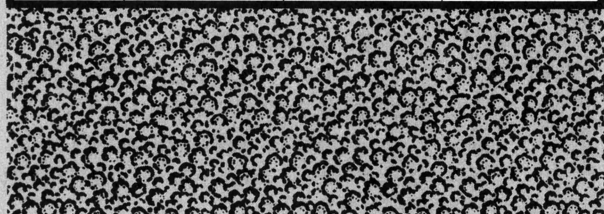


# トップをねらえ!! 応募用紙

名前	年齢	住所	※この欄には何も書かないでください
----	----	----	-------------------

名前	①	②
学校		

名前	①	②	名前	①	②	
性別			実技	基礎		
誕生日				操縦		
血液型				バトル シミュレーション		
判断力				メンテナンス		
機敏性			教養		( ) ( )	
知識					( ) ( )	
生命力			必修A	天文学		
魅力				軍事史		
ガッツ				数学		
通常	クロウ	○	○	必修B	( )	
	プラズマ ヒアンキ	○	○	スポ ツ		( ) ( )
	サーベル					( ) ( )
専用	( )			特訓		
使 捨 て い て	ランサー	本	本	その他	クラブ活動	
	ナパーム	個	個		レジャー	
	核	個	個			
装 備	追加装甲			アタックの分担 ( )		
	レーダー			ポジティブ・ライン	敵種類	
	通信機				兵 隊	
				タンク		
				連装タンク		
				配置希望艦	その他	
					ヒットポイント	%
					武器威力	%
					戦闘中の離脱	



アタックの分担 ( )		
ポジティブ・ライン	敵種類	
	兵 隊	
	タンク	
	連装タンク	
配置希望艦	その他	
	ヒットポイント	%
	武器威力	%
	戦闘中の離脱	





SCENE #7

## 今月の言葉

右の頬を打たれたら  
左手にはナパーム弾！

——お茶の水語録より——

## 今月の言葉解説

金と権威に弱く、しかも性格が暗い——といった美点をもつ教授は、じつはかような博愛主義者でもあったりする。

# BATTLE GORILLA

## コンバット シミュレーター バトルゴリラ

さて今月は『BATTLE GORILLA』の登場だ。このゲーム、コンバット・シミュレーター(戦闘訓練)と銘打っただけあって、基本となるのはリアルタイム性。ゲームセンターでよく見かけるシューティングものに似かよった部分が多い。とはいえ、そこはやっぱりSLG、ただ単純に敵に向かっていけばいいというわけでもないんだな。

ということで、おおよそのゲームの手順を説明すると——。

まずはMAP選択。MAP(=戦場)は全部で

8種類。それぞれに山あり谷あり、要塞ありとひとくせもふたくせもありげな戦場だ。

つぎに偵察だ。MAP選択後、よほど自信のあるプレイヤーでない限り、偵察につくことをおすすめする。このフェイズで、各戦場の地形、敵の装備などをチェック、実戦へ向けての傾向と対策を練るというわけだ。

そして最後にお待ちかね、携帯火器の選択だ。このフェイズ、『BATTLE GORILLA』のメイン・イベントのひとつといってもいい。用意された30種類の武器のなかから好みの武器を選択する。その際、武器ポイント(価格のようなもの)が与えられて、プレイヤーはポイントの枠内でもっとも安く有効な買物(!?)をしなければならない。心配のあまり、いろいろ買いこみすぎると、MAPクリア後の評価が低くなるので要注意。

というわけで、戦闘前の準備は終了。とりあえずMAP 1からいってみようか。秋葉原君、スタンバイOK?





# MAP 1

## まずは入門編

『BATTLE GORILLA』入門編ともいべきMAPがこのシナリオ。変化に富んだ地形で敵数も控えめ。ただし甘くみるとエライめにあうので要注意のこと！

### チャレンジャー

MAPの最奥部に控える。ここに来るまでに戦車砲による射撃にはずいぶん苦しみめられたはず。ロケット砲が無反動砲ですみやかに葬ってあげよう。長射程の誘導ミサイルを使ってもいいな！

### 死の十字路

軽戦車が居座るほか、見晴らしのいい高所に敵歩兵がいる。高所を利した敵の火線は、このMAPでの最大の難所だ。安全な位置からの迫撃砲の使用などでなんとかして掃討すべし。正念場だ！

### トーチカPART 2

一見して見落としがちなのがこのトーチカ。機関銃歩兵による火線はかなりの長射程。こも迫撃砲などでそうそうにクリア。生かしておく、とあとあととんでもないことになるので要注意のこと！

### MAP 1 データ

敵タイプ	使用武器	S
チャレンジャー	120mm砲	0
ジープ	7.62mm機関銃	0
軽弾車	M134ミニガン	0
	40mm機関砲	
軽戦車	7.62mm機関銃	0
	40mm機関砲	
歩兵	FAMAS	1
歩兵	FN M249	1
歩兵	UZ 1	1
歩兵	MG-3	1
歩兵	FAMAS	1
機関銃歩兵	ガリルARM	0
機関銃歩兵	DSHk M1938	1
機関銃歩兵	ガリルARM	0
機関銃歩兵	ブローニングM2	1
機関銃歩兵	M-60	0
ランチャー歩兵	ACL-APX	1
ランチャー歩兵	M2迫撃砲	1
機関銃歩兵	M-60	1
機関銃歩兵	ブローニングM2	1

チャレンジャー以外はさほど強力なAFVが見あたらない。が、むしろ要注意なのが機関銃歩兵とランチャー歩兵。迫撃砲などでこまめな拠点制圧を心がけるべし！

### MAP 1 傾向と対策

戦闘は理論ではない、経験だというのが私、お茶の水の持論。とはいえ生き延びるための鉄則があるのもまた事実だ。そのひとつに「行動は迅速に。1カ所に長く留まるな！」ということがある。つまり敵に狙い撃ちされないように、いつでも動き続けるってことだな。で、静止して敵に狙いをつける場合はなるべく防御効果に優れた地形を占め、撃たれた場合の打撃を減らすようにする。移動スピードは、そのときに携帯している火器によってちがうので、移動の際は小銃などの軽火器がベスト。



### ランチャー歩兵

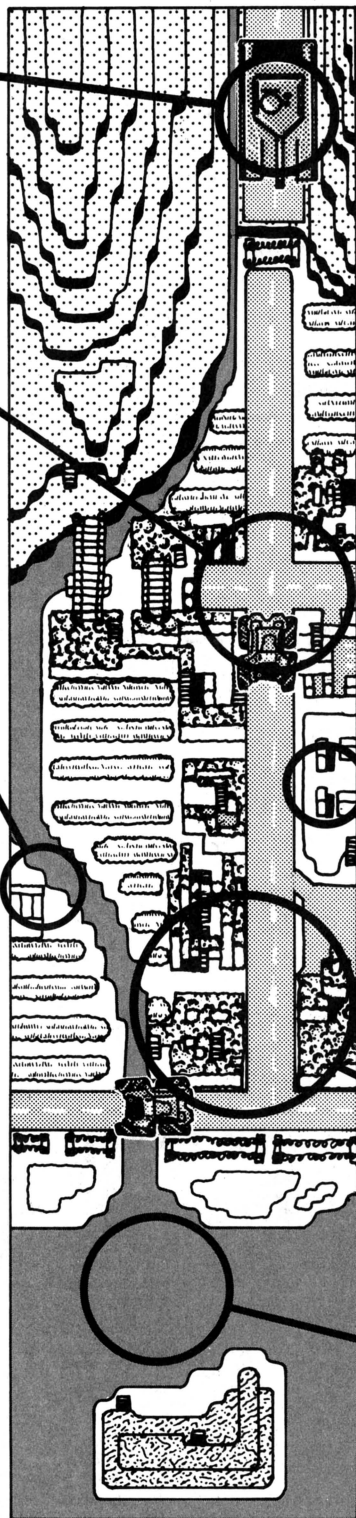
ここにはランチャー歩兵がいる。このうち、とくにロケット砲を持っているヤツには気をつけよう。破壊力、発射速度の点で下手なAFVよりははるかに強力。

### トーチカPART 1

初めに砲火の洗礼を受けるのがここにあるトーチカ群からの射撃。ずらりならんだ機関銃歩兵がキミのおいでを待ち受けている。ロケット砲での掃討はややコスト高。

### 序盤からの危機

この河を渡らないと、敵地へは侵入できない。とはいえ、この渡河が恐ろしくテマドリ、遅々とした移動にあせるばかり。ピストルなど軽火器を手を、切りぬけろ！





## 今月は秋葉原が 主役なのじゃ！

お茶の水(以下茶) さて、と今月はキミが主役ってことだったね、秋葉原くん？ 例のソフト、しっかりやりこんできたかな？

秋葉原(以下秋) フッフッフ、あの『BATTLE GORILLA』のことならもうOKなのじゃ。何せMAP8本オールクリアしたんだもんね。キャホホホッホー。

茶 エッ、ど、どーしたのだキミは？ いつものキミらしくもない、これじゃ話が進まんじゃないか！ 待てよ、これはひょっとして……(教授、秋葉原の肉厚ホッペタを思いきりつねりあげる) ふーむ、やはり夢だったか、ちっとも痛みを感じない……。

秋 イテテ！ これはボクのホッペタ、教授のはそっち！

九段南(以下南) まったく、何ふたりしてボケてるんですか。秋ちゃん、主役なんだからしっかりして！

秋 (ホッペタをさすりながら) そりでは、と。まず初めにこのゲームの必勝法についてじゃ。ボクの選んだ使用火器のベストをいっちゃうと、軽火器ではナイフとMG-3、あとは迫撃砲は必須じゃ。そりから敵戦車対策としてロケットランチャーか無反動砲は欠かせないのじゃ！

茶 うううーむ。イテッ！ (いつの間にか南が教授のホッペタをつねりあげている)

南 おかしいわ、おかしいわ……。痛くない。これは悪い夢なのよ。

茶 こりゃ！ 同じギャグを使うでない！

秋 ジャンジャン。

戦士に贈る！

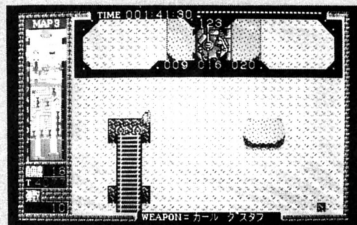
COMBAT MANUAL

## 戦いの手引

### 賢い兵士は照準射撃が上手！

ナイフを片手に肉弾戦、というのなかなか勇ましい話だが、残念ながら勇敢なだけでは現代戦は生き残れない。高所からの敵の射撃や、対AFVには照準を利用した長距離射撃がもっとも有効だ。各兵器にはそれぞれ射程が設定されている。まずはスコープ(CAPSキー)で敵を視界に収め、つぎに照準(カナキー)で狙いを定めればOKだが、ここでひとつ注意したいのが敵の動き。1カ所に固定されているトーチカ歩兵などを例外とすれば、敵はつねに移動している。一方、レベルの高い

兵器は発射準備に時間がかかり、その間に敵はもぬけのから、なんてこともありがちである。対策としては、敵の動きを予測した射撃が必要になる。このゲームで必須の高等技術といえるね！



▲照準射撃だ。こいつが利用できれば一人前！

### ナイフを有効活用！

各国の誇るそうそうたる新鋭兵器のなかになぜこんなものが、と首をかしげる人も多いはず。とはいえ「馬鹿とハサミは使えよう」というやつで、この兵器、破壊力こそないものの超軽量というとてもない利点を持つ。移動するスピードはそのときに装備している火器の重さで決まるので、ロケット砲をかかえてヨタヨタと動くより、ナイフに装備変更、迅速に移動したほうが当然ベター。移動のお供にぜひ！



### 高度差を利用しよう！

高所を制するものはこのゲームを制す、というわけで見晴らしのよい高所からの射撃は基本中の基本！ 火線を有効に設定でき、また命中率の点などでも有利になっている。押し寄せる敵歩兵にバリバリと機銃を連射するのは快感！ のひと言なのだ。また敵航空機に対しても、この位置なら有効な射撃を加えることができる。ただし、いい気になりすぎて狙い撃ちを浴びないようにくれぐれも気をつけてくれ！



## 優秀な兵士の条件とは!?

ハイ、九段南です。『BATTLE GORILLA』、おもしろい？ さっそくですが、このゲームのシビアなところは、敵の全滅が最終目的じゃないってことなのよね。戦闘結果はそのまま評価の対象とされて、ランクづけされるわけ。評価の対象となる事柄は、負傷度・使用ポイント・TIMEの3つ。せっかくシナリオをクリアしても負傷

度が高く、身も心もボロボロの状態じゃどうしようもないし、武器ポイントをめいっぱい使ってちゃいつまでも一人前にはなれないわよね。やっぱり、逆境をはねかえしてこそ真の兵士といえるのだから。それからクリアする時間も大切な要素。この3つの要素を考えて、一刻も早く優秀な兵士に成長してね！

MAPS	評価表	評価日	評価者	評価
05月20日1時		04221	03	04位
1:MG-3	1000	21340	01	
2:カール グラフ	12	001:51	01	
3:ミサイル	10			
4:2インチ	30			
5:12インチ	10			
6:M7	10			
7:				
8:				

▲傭兵部隊の兵士というのもツライもの、死線乗り越え生還しても、しっかり成績表が待っている。一刻も早く戦闘に慣れて高給取りになりたいものだ



# そりでは男らしく 死んでこい!

(秋葉原、ふたりの前でプレイを実演してみせている。たじろぐ教授と九段南。ああ、世紀末だなあ!)

⑧ 敵歩兵は動きが早いから、やっかいなんだよね。そりでナイフじゃ。ナイフを持つと身軽になるから、ささっと敵に肉薄じゃ!

⑨ うーむ、よく見ると昔の日本軍のような戦い方だなあ。敵と刺しちがえて、と。損害が心配だなあ。

⑩ 損害を恐れていては戦いには勝利できないんだもん。

⑪ でも何も、道路の真ん中でロケットランチャー撃つことはないんじゃない。これじゃ狙ってくださいってしてるようなものよね。

⑫ こ、こりだから女は始末に負えないのじゃ! あね、南ちゃん。このゲームの目的は、どーすれば男らしく戦えるかということなのじゃ! シュワルツェネッガーの世界なんだもんね、ホーホッホッ。

⑬ な、なんたる……(お茶の水、激怒、顔面が紅潮している) やい、コラ、秋葉原くん、黙って聞いてればいい気になって!

⑭ そーよ、女を甘く見るんじゃないわよ! 決めた! 来月は私が主役をやっちゃうからね、おぼえてらっしゃい!

⑮ (なんかマズイことになっちゃったな、ここは大ボケで逃げようかな、と考え) イジメル?

⑯ 古いネタ使うんじゃないの!

戦士に贈る!

WEAPON HANDBOOK

## 武器の手帳

『BATTLE GORILLA』の世界を生き抜くためには、下にあげた30種の携帯火器をどのように組み合わせ使いこなしていくか、がもっとも大きなポイントとなっている。火器にはいくつかのタイプがあり、それぞれのタイプに合った分類がなされている。

・軽火器: ライフル、機関銃など通常の歩兵用火器。破壊力こそないが、軽

量。移動の際に有利。

・爆薬弾: 主として対歩兵用。破壊力に応じてAFVにも効果あり。

・装甲貫徹弾: 対AFV用。ロケットランチャーや誘導ミサイルなど。

与えられた武器ポイントを有効に活用し、コストをなるべく低く抑えて高得点をマークするのが、プロフェッショナルだよ。

 <b>AKS-74</b> ソ連の誇るライフル銃。ただしこのゲームではやや旧式だね! 射程 00-09 破壊力 7 弾種 軽火器	 <b>M3</b> 米国の短機関銃。携帯性に優れる。ただし当然ながら非力だぞ 射程 00-07 破壊力 12 弾種 軽火器	 <b>RPG-7</b> 重厚長大、ソ連軍のロケットランチャー。破壊力があるがコスト高 射程 11-20 破壊力 1512 弾種 装甲貫徹弾
 <b>FAMAS</b> フランス製。ライフルとしてはもっとも安く、性能もまあまあだ 射程 00-09 破壊力 8 弾種 軽火器	 <b>UZI</b> 出ました! イスラエルの名作短機関銃! 名前だけでマルです 射程 00-08 破壊力 11 弾種 軽火器	 <b>ミラン</b> 西独+フランスの誘導ミサイル。破壊力はすごいがゼータク品だ 射程 16-45 破壊力 1890 弾種 装甲貫徹弾
 <b>FAL</b> 長射程の魅力のベルギーのライフル。命中率も優秀だがその分高 射程 00-12 破壊力 11 弾種 軽火器	 <b>MP40</b> 短機関銃にはドイツ製だっただけあるのだ。使ってあげてちょうだい! 射程 00-07 破壊力 10 弾種 軽火器	 <b>M-47 ドラゴン</b> ゼータクの極致をいく米国の誘導ミサイル。でも使いたくないなあ! 射程 14-38 破壊力 3024 弾種 装甲貫徹弾
 <b>M-16A1</b> FALよりは落ちるものの世界に冠たる米国製。No.2のライフル 射程 00-11 破壊力 9 弾種 軽火器	 <b>コルト M1911</b> 自動拳銃の名器。接近戦なら短機関銃よりはむしろこちらか? 射程 00-06 破壊力 13 弾種 軽火器	 <b>レッドアイ</b> 米国の対空ミサイル。とにかく高い! ゼータクは敵じゃ! 射程 29-52 破壊力 588 弾種 爆薬弾
 <b>G3</b> 西独軍二用達のライフル。M16の良きライバルといえるな! 射程 00-10 破壊力 10 弾種 軽火器	 <b>モーゼル M1896</b> いずれも甲乙つけがたい。これも自動拳銃の傑作といつていい! 射程 00-06 破壊力 10 弾種 軽火器	 <b>SA-7 グレイル</b> こちらはソ連製対空ミサイル。性能は米国製よりやや優秀だ 射程 32-58 破壊力 637 弾種 爆薬弾
 <b>L70</b> 英国製。ソ連軍のAKS-74と似たりよったり。まあ、気が向いたら 射程 00-10 破壊力 7 弾種 軽火器	 <b>ミニマン</b> スウェーデンの無反動砲。対空以外はなんでもOKの優れものだ 射程 06-13 破壊力 700 弾種 装甲貫徹弾	 <b>2インチ 迫撃砲</b> 英国製。射撃を犠牲にして命中率のアップを図っている。オススメ 射程 11-18 破壊力 400 弾種 爆薬弾
 <b>FN M249</b> ベルギー軍の軽機関銃。発射間隔は最少。オスメのひとつだ! 射程 00-16 破壊力 11 弾種 軽火器	 <b>ACL-APX</b> フランスの無反動砲。ミニマンと比べるとコストの面で割高 射程 08-18 破壊力 798 弾種 爆薬弾	 <b>M2 迫撃砲</b> こちらは逆の考え。命中率よりは射撃を優先している。米国製 射程 19-25 破壊力 966 弾種 爆薬弾
 <b>ガリル ARM</b> イスラエルの軽機。使用ポイントは安くつくが、FNのほうがいい 射程 00-14 破壊力 10 弾種 軽火器	 <b>カール Gustaf</b> 文句なしにオススメ。破壊力、射程とも申し分ない無反動砲 射程 09-20 破壊力 1512 弾種 爆薬弾	 <b>No.36</b> 英国の手榴弾。爆風、破壊力とも大だがAFVには不向きだ! 射程 01-04 破壊力 400 弾種 爆薬弾
 <b>M-60</b> 中機関銃はどれもオスメ! こちらは米国製で安さが魅力! 射程 00-19 破壊力 13 弾種 軽火器	 <b>M-72</b> 高い命中率を誇る米国のロケットランチャー。射撃に難ありだ 射程 06-12 破壊力 800 弾種 装甲貫徹弾	 <b>M68</b> 英国製に比べるとコスト高。でもAFVに対しては使える。米国製 射程 01-04 破壊力 261 弾種 爆薬弾
 <b>MG-3</b> いつには世話になった。ドイツ魂がこもった中機関銃の傑作! 射程 00-21 破壊力 14 弾種 軽火器	 <b>M-20</b> これも米国製。爆風範囲が広いので対歩兵にとても有効なロケット 射程 07-15 破壊力 1080 弾種 爆薬弾	 <b>ナイフ</b> とにかく安い! とにかく軽い! 一度使ってみてほしい。 射程 00-03 破壊力 6 弾種 軽火器





# お茶の水の大結論

今回は秋葉原くんがノリにノってジ・エンド。ま、ゲームの好みは人さまさま。私とて先月は『LORD OF WARS』をしっかりと個人的に楽しんじゃったわけだから、人のことはいうまい。

さて、『BATTLE GORILLA』の魅力とは何か？ 私思うにこのゲームの魅力は、使用火器と戦場へのこだわ

りにつikir。使用火器については前のページで紹介したから、ここでは戦場についてひと言。戦場にはさまざまな地形が設定されている。道路、草むら、川など、敵の砲火を避けながら移動しなければならないわけだが、地形によっては遅々として進まず、リアルタイムならではの焦りを覚えた。そのうち

ここを横切ると集中砲火を浴びるなどか、あのトーチカをつぶさないと前進はできないなどか、いろいろな知恵がついてきて、われながら古参兵になったような奇妙な充実感(?)を覚えてくるから不思議なものだ。



## 秋葉原の結論

フッフッフッ、今月はボクの見解が全面的にとおって『BATTLE GORILLA』を思う存分プレイすることができたのじゃ。このゲームのミリオクはなんといってもハデーな戦闘。シュワルツェネッガーみたいに武器をわんさか背負って、機関銃をバリバリやるのがこたえられないんだもんね！ でもMAP 8本はやや少ないと思うのじゃ。なんとならんもんかにい。



# 不滅のSLG通信



⑩ フッフッフッ、今月もボクのSLG通信はしっかり戦線を維持したのじゃ！ 教授の大結論のスペース、ムギュッと締めちゃったんだもんね！

⑨ まったくもう……。すぐいい気になるんだから。教授は大人だから譲ってくれただけ！ 感謝しなさい！

⑧ フンッだ。最近ボクは迫害されているんで、このくらいしてもらうのはあたりまえ。コンプのフランダースの犬とはボクのことなんだもんね！

⑦ (ため息をついて)そろそろ始めたら……秋ちゃん？

⑥ ギクリ！

⑤ 何それ？ 何がギクリなの？

④ こ、今月は残念ながら紹介できるおたよりが少ないのじゃ！

③ 私はいいけど、教授が聞いたら怒るわよー！ (秋葉原逃げだす。南あつけにとられて取り残される)エッ、私？ ど、どーすればいいの？ エエッ？ 秋ちゃんの口調をまねて、そのまま続けろって!? ツ、ツライわ！ でもマスコミに生きる女ってツライものなのよね！

■太平洋の嵐 埼玉県・角井恒

そりでは、と。今月もSLG通信、元気よくいってみるぞ！ まずはこのコーナーの常連、角井クンからのおたよりじゃ！ SLGレポートでは右にでる者はない彼の今月の投稿は『太平洋の嵐』。延々137ターン、現在なおも奮戦中とのことじゃ。

《一九四一年十二月八日 太平洋戦争開幕。ハワイ沖に停泊中の第1・第6艦隊の空母、「赤城」「加賀」「蒼龍」「飛龍」より機動部隊発進。ハワイに停泊中の連合国艦隊を爆撃、重巡洋艦1隻、軽巡1隻、駆逐艦29隻を撃沈》

というのがその書き出し。角井クン、だんだん文章がうまくなってきたね！ でも、ふつつ戦争が始まる場合「開幕」とはいわない。プロ野球じゃないんだから、「勃発」とかのほうが、気分が出る。そりと、「ハワイ沖停泊」とあるが、停泊つうのは、ある程度、無警戒な状態のこと。そのときの日本軍機動部隊は、とーぜんキンチョーツ、の極みだったろうから、ここはひとつ、「遊弋」なんて言葉を使ってみてはどーかしらん。てことで、国語の先生をしてみた

のじゃ。

そりからもうひとつ。福岡県の小田くんは『SUPER大戦略』の裏ユニット詳細データありがとさん！

というわけでマスコミに生きる女、九段南のSLG通信はこれにておしまい。フウッ、それにしても秋葉原言語は疲れるわ！ 来月もしっかりスペースを確保しておきますから、おたよりのほうよろしくね！

## おたより待ってます！

というわけで今月のSLG通信はこれにてオシマイ。先月がハイレベルだったせいかもしれないけど、今月はやや低調だったわね。読者の皆さまの奮起を期待してます、必勝法、体験記、裏ワザ報告など、SLGに関するものならなんでもOK。ヨロシク！

〈おたよりのあて先〉

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル4F コンプティーク編集部

「シミュレーション劇場」係まで



# 大江戸情報網

夏真っ盛り!! キミのこの夏の予定はどうなっているのかな。海へ? 山へ? はたまた海外なんかに行っちゃったりして、もちろん、涼しい部屋でおもしろいゲームに熱中するのいいと思うヨ。



でたあ~~~~! このコーナー始まって苦節(?) 3カ月にして『侍』の誕生だぞ。お茶の水教授の強い推せんにより、昇格決定となったのは『太平洋の嵐』の詳細レポートを送ってくれた埼玉県の角井恒くん。しかも、彼は2月号、5月号でも『大戦略II』体験レポートをドッサリと送ってくれたんだよね。この調子でガンガン送ってくれ。期待してるからね。「SLG劇場」からはほか1名。「KEIKO組」からは7名。千葉県の実壁剛くんは『ソーサリアン』で死後、生き返ったときの副作用情報を送ってくれた。

「私は見つけた!! 僕は知っている!!」からは9名。『マイト&マジック』の武器、防具などのリストを送ってくれたのは神奈川県の実壁剛くんと山口県の鮎川まどか嬢(?)だ。

あれ? 今月も「パソコン通信坊」からは? うむ、困ったもんだ。『評

定衆? での片っP! は悲しそう……。だけれか片っP! に愛のハガキを!

というワケで、今月の『侍』『町人』のみなさん、おめでとう! 賞品はすぐ送るから待っててネ。では、また会う日まで。バイバイ!!

**公布**

左の者侍とする  
角井 恒 〈埼玉県〉

以下、町人とする

長谷川 景太郎 <small>〈福岡県〉</small>	小田 隆 <small>〈福岡県〉</small>	鮎川 まどか <small>〈山口県〉</small>	内富 勝博 <small>〈山口県〉</small>	萩 健一 <small>〈兵庫県〉</small>	井上 佳久 <small>〈滋賀県〉</small>	川地 忠彦 <small>〈静岡県〉</small>	松下 昭博 <small>〈静岡県〉</small>	長岡 英樹 <small>〈静岡県〉</small>	野村 智則 <small>〈神奈川県〉</small>	矢浜 弘宣 <small>〈神奈川県〉</small>	風間 逸人 <small>〈長野県〉</small>	境 誠一 <small>〈長野県〉</small>	本田 大 <small>〈東京都〉</small>	眞壁 剛 <small>〈千葉県〉</small>
------------------------------	---------------------------	-----------------------------	----------------------------	---------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	----------------------------	-----------------------------	-----------------------------	----------------------------	---------------------------	---------------------------	---------------------------

## ◎大江戸身分制度

このコーナーは、「SLG劇場」「私は見つけた!! 僕は知っている!!」「KEIKO組」「ボクたちパソコン通信坊」各コーナーに送られてきた情報から、めでたく本誌誌上で採用された人たちに、「町人」「侍」「代官」の称号を与え、最終的には、年間を通じてもっともエキサイティングな情報提供者「殿」を決定しようというシステムなんだ。

### ●賞品

町人……ロゴ入り「筆ペン」とオリジナルメモ帳

侍……ロゴ入り「システム手帳」

### ●情報の送り先

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル4F

コンプティーク編集部 各コーナー係まで









# 角川文庫の名作二〇〇

全国の書店でフェア実施中

大きな人になりなさい。





# アイドル予備校

## パソコン通信でアイドルとお話!

今月のアイドル予備校は、夢子ちゃんの最新情報と、裕美、聖子、真美ちゃんの3人からのメッセージを集中的に載せちゃうよ。

### 夢子の新曲「告白」発売間近。キャンペーンもあるよ!

アイドル予備校からはばなしくデビューしたわれらが夢子ちゃんの第2弾シングルが、7月6日に発売になりました。タイトルは「告白」。「憧憬」に引き続いての2文字漢字タイトル。

もし、まだ生の夢子ちゃんを見たことのない人がいたら、よく反省して、次のイベントに参加しよう!

まずは、「北岡夢子〜CATCH MY DREAM AM」。この新曲キャンペーンの日程は、

7月10日(日)が東京の新宿NSビルで16:00〜(問い合わせ=フォーライフウイング ☎03-486-6951)、7月21日(木)が名古屋の名鉄メルサで15:00〜(問い合わせ=名古屋フォーライフ ☎052-562-0377) 7月31日(日)が大阪の京阪樟葉モール・汽車の広場で16:00〜(問い合わせ=大阪フォーライフ ☎06-533-2635)です。そして、もうひとつ見逃せない大イベントがこれ、「北岡夢子ファンの集い」だ。7月23日(土)によみうりランドのグリーンステージで、ミニコンサート、ゲーム大会、握手会をやってしまうのだ。京王線に特別列車「北岡夢子号」



▲夢子ちゃんの新曲「告白」。7月6日発売

を運行させ、ファンと夢子だけでよみうりランドに行こうという企画なのだ。ただし、予約はぜひぶん前から受け付けていたので、もしかしたらもういっぱいになっているかも……。ま、とにかくサンミュージック後援会(☎03-354-8500)へ問い合わせよう。

### 聖子のおもちゃ箱

こんにちは、最近はおも、完全に夏してて、とっても暑いですね。

そお、暑いといえば京都。5月30日から6月2日まで、3泊4日で聖子は修学旅行に行ってきました。いやあな中間試験が終わった2日目の日でした。待ちに待った修学旅行ということで、胸はずませ、買い出しに行ったり、夜も眠りにつけないくらい無邪気!!? 聖子でしたが、集合時間に遅れたり、ということで初っぱなから失敗!

新幹線に乗ってからは、おやつは食べまくるしジュースは飲みまくるしといった感じ。水着の撮影がそのうちやってくるということもほとんど忘れてました。とにかくはしゃぎまわりました。

——ってな感じで、アツという間に京都に到着。バスに乗り換え、三十三間堂や平安神宮、清水寺をまわり、そ



して旅館。8畳の部屋で、冷房やTV、バス、トイレもついて、と〜ってもすごしやすかった。食事も部屋まで運んでくれて、同じ部屋の5人の友だちと食べました。もちろん夜は修学旅行のなかでのいちばんの楽しみ。こわい話や世間話など、朝が早いということも忘れ、たくさんお話をしました。でも、やっぱり、朝はつらい。起こされても起こされても、だれもおふとんを片づけようとしなくてお寺などをまわっていても、体は動くけど頭は寝てるなって感じ。「暑い、きつい」という声をもらしながら、法隆寺や金閣寺、大徳寺など、その他たくさんのお寺などをまわりました。バスの中では、みんなグッタリ。ガイドさんの話もよく聞いていません。

最後の1日は雨が降って、映画村や嵐山などをゆっくりまわることができなくて残念だったけど、とても思い出に残る3泊4日の修学旅行でした。



▲小っちゃいけど元気いっぱい聖子ちゃん。よく見ると松田聖子に似ているな……





# 真美ポンの時間

みなさん、お元気ですか？

真美ポンはとっても元気です。

真美ポン、この間ね、バレーボールの選手に選ばれたのです。あんまりできないのにどうして選ばれたのか……。放課後とか学校で練習したら、次の日、腕がまっ青、キャーどーしょってびっくりしちゃいました。だれかバレーボールの上手なあなた、真美ポンにおせーてくださいませ。

そーだ、真美ポンの出るドラマ『おじさん改造講座』がもうすぐ始まるのです。6月13日からだから、絶対見てね！（TBS系の「ドラマ23」という枠で月〜木、午後11時から放映。しかし、6月23日で放映は終了しています。見逃した人、残念！ 編集部注）

最近ね、真美ポンの歌の練習曲がいくつかできてきて、とってもハッピーなのです。早くみなさんの前で歌いたいなー、と思っています。

真美ポンのちょっとした悩み聞いてください。真美ポン、とーっても夏がSUKIなんだけど、SUKIな理由は、海があるからSUKIなのです。でも、真美ポン、海行くと焼けてしまうから行けないのです。帽子かぶってても、焼けちゃうんだもん。どうすれば焼けずに海に行けるのか……。だれかおせーてちょうだい。



▲真美ポンが描いてくれた4コママンガ。FAXで送られてきたものなのですよと見づらいね

## 裕美でニッコリ

こんにちば、工藤裕美です。

暑い日が続きますね。みんな元気していますか？

私は、NHKのドラマ『出発』の撮影も済み、毎日、歌、ダンスなどのレッスンと、ほんの少しだけ受験生らしく勉強もしています。みんなの中にも受験生の人がいるでしょ？ いっしょに

がんばりましょうね。  
とはいっても、太陽がギラギラしてくると、私は机に向かっていられるよりも水が恋しくなってしまうのです。生年月日でわかるように（8月8日生まれ）私は夏が大好きです。くわえて泳ぐことも大好きです。去年の暮れ、ダイビングのライセンス

取得したし、今年はぜひぜひ、お魚とお友だちになれるくらいもぐりたいと思っています。

どこかの海で、ウェットスーツを着た裕美を見かけたら、ぜひ声をかけてくださいね。

じゃあ、みんなもすてきな夏を過ごしてくださいね。さようなら。

## EYENETでアイドルに会おう！

パソコン通信でアイドル候補とお話して、彼女たちをよりビッグにしていこう。「アイドル予備校」はそんな楽しい企画です。現在の在校生は、北岡夢子、工藤裕美、神崎聖子、松谷真美ちゃんの4人です。

EYENETのボードには、4人からの生のメッセージが書きこまれていて、パソコン通信でメッセージを送れば彼女たちが返事を書いてくれます。

また、OLDJ（OLのDJ）ではない。これはオンライン・ディスクジョッキーの略なのだ」という、アイドル予備校ならではの楽しい企画もあります。アイドル候補の女の子たちの双

方向コミュニケーションを楽しんじゃおうね。

くわしくは、官製ハガキに①住所②氏名③年齢（学校名）④応援メッセージを書いて、下記まで。

〒162 東京都新宿区河田町3-1

フジテレビ第3別館

EYENET  
「コンプティーク・アイドル予備校」係  
☎03(358)0591へ。

また、コンプティークBBSでも、アイドルとコミュニケーションできる楽しいメニューを企画中です。詳細は未定ですが、アイドル予備校ともどもこちらの方もよろしくね。







コンプティークBBSの大盛況を記念して、今月は「コンプティークBBS&初心者講座」で、ドーンと5ページ。もちろんファズとパンプキンの連載はありますよ!

伝して、ネットの発展に協力してね。

じゃ、ちょっとメニューを紹介していくね。まず、手前味噌をひとつ。「メゾンコンプ」の住人は、クロちゃん、菊川涼音、片っP! の3人。それぞれ「クロちゃんの部屋」「菊川涼音の屋根裏部屋」「片っP!の書斎」という名前がついています。ちょっぴりアダルト(Hという意味ではない)で、それでいてなんとなく読んだ人が得をしたような気になることが書かれています。

さて、長らく空き地だったのがここに来てがぜんパワーアップしてきたのが「マル勝ファミコン」のボードだ。徹夜の編集業務にもめげず、ネットにはまりこむ人多数。コンソールからのアクセスで回線をふさぐこともなく、仕事を忘れて長時間はまってしまう人が多いようです。

とにかくにぎわっているのが「アイドル」のボード。EYENETにも出没しているすこっぴさんの強力な書きこみに触発されてか、コンプティークの表紙担当者・リグレット塚田がここに入りびたり。これからの注目アイドルは誰か、といった情報を仕入れてい

## BOARD WATCHING

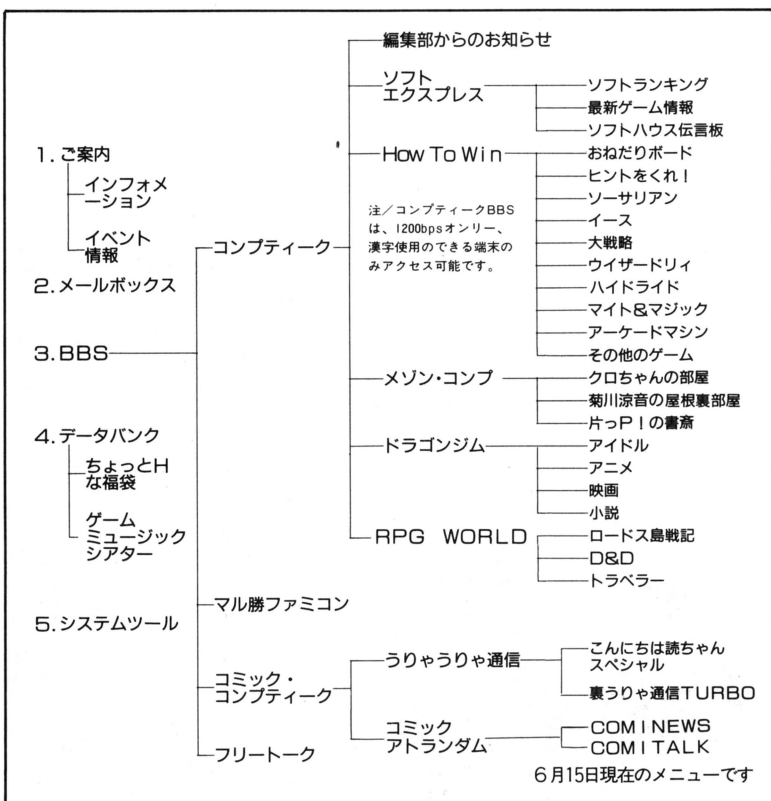
### 回線増設祈願！ コンプBBS大特集だ!!

コンプティークBBSがオープンして早や1ヵ月。回線も4回線に増え(内部の1回線を入れると5回線!)、会員もどんどん増えてます。とくに、本誌発売直後の新規ユーザーラッシュには驚きました。どんどん新しい人が入ってくるし、電話で「話し中でぜんぜん

かからないんですけど」という苦情の電話はたくさんかかってくるし……。使いやすくて楽しいネットにしていきたいと思います。みんなも隣近所に宣



イラスト/寒河江きみこ





るとともに、昔話をしてユーザーからの尊敬を得ようとしています。

それから、データバンクのデータをダウンロードしまくる人が多いようです。これは回線がふさがりっぱなしになり、他のユーザーのアクセスの妨げになります。確かにJ I O N GさんのUPしたものはすぐれものばかりなので気持ちは分かりますが、長時間のアクセスはなるべく避けてください。また、ESCシークエンスは、読めない機種でアクセスしている人のことも考えて控えめに。

そして、「9850が代表電話だから9851も回線番号だろう」という考えは起こさないこと。9851は編集部の代表電話です。電話を取るとピーツという音が聞こえてきたことが何度かありました。

アクセス番号は

03-221-9850

9850以外には絶対にアクセスしないように！

そして、最後をお願いします。このページに関しての意見・要望・質問などがありましたら、コンプティーク編集部「通信坊係」へ、ハガキまたは封書で送ってね。コンプティークBBSでメールする場合は、COMP0102の片っP！ あてにどうぞ。初心者大歓迎ですよ。



## ファズの大好き!BBS

第12回 愛すべきネットワークカーたち その2 れげえおぢさん

“NETおかま”に続き、ファズが送るネットワークカーシリーズは、なんと“れげえおぢさん”だ。うげえ！



さて、NETおかまに引き続き（そそ、98クラブでも、この話題を出したらけっこう反響が大きく、ついにネーミングまでされてしまったの。すでに、おかまだとバレてしまった人はNETおかま。まだバレていないのはNETゲイだって！）、愛すべきネットワークカーシリーズの第2弾は「れげえおぢさん」。

れげえ……というのは、あのソ、チャッカ、ソ、チャ！ってリズムの音楽をやっている人たち、今は亡きボブ・マーレーさんなんかの髪型が、街をさまよい歩く人たちのに似てるところから、ついたニックネームだけど。本当のれげえの方たちほど、達観はしてはいないが、その様子や生活が似ている、そんな人たちのことも含むようになった。別の呼び名は、フリーのアルバイトだったり、ぶー太郎であったりはあるが。

なぜかBBSには、この「れげえおぢさん」が多く見られる。昼間からCHATにす——っといたり、はたまた深夜、いやいやほとんど明け方に、たむろしていたり。その出没場所や時間帯は、限定できない。普通のユーザーが混み合う時間帯にもいるし、こんな時間に？ というような時にもいる。ま、午前中は比較的少ない。なぜなら、彼らが寝ているからだ。

しかし、中には早起きのれげえおぢさん

もいる。この場合、注意が必要なのは、本当に朝起きたのか……ということ。というのも、彼らの場合、時間が昼夜逆転している、とか1日が35時間周期だ、とかよくあるからだ。

彼らの口癖は……、

「ねえ、なんか仕事ないかなあ？」

定職のない彼らは常に仕事を捜してはいるが、実際に引き受ける段になると「かったりー」だとか「だせえ」だとか、けっこう好みする。

「おなかへったあ……あ、そういえば今日何も食べてなかった」

生活時間の自由な彼らは、ふと気づいた時に食べに出る。あるいは冷蔵庫をあさる。こんな具合だから、当然スレンダーな体型ばかりか、というところでもなく、中にはヒマ太りしている人もいる。グルメな、



れげえおぢさんもいるから、そうなるのか……。くわしくは不明である。

「眠いなあ……」

別に寝足りてないわけではない。むしろ、寝すぎて眠かったりする。しかし、だからといって本当に寝るわけでもなく、寝床の中からCHATしてたりするのだ。

「なんかおもしろいことない？」

彼らは、だいたい多趣味である。一日秋葉のジャンク屋回りをして、得体のしれないものを作る人もいれば、ペットを飼っている人も（この場合ゴキブリも可）。また、模型屋、レンタルビデオ屋にも出没する。UNIXという外国語にこってたりもする。彼らの興味はつきず、またそのこだわりかたも一種独特である。

彼らは夜な夜なONLINE上で集う。そして、興が乗ればファミリーレストランなどに集合する。なぜかというところ、コーヒーのおかわりが自由だからだ。

（トピックス）

PC-VANのSGDB-SIGで「銀河英雄伝説フェスティバル」というイベントが行われ、その時の書きこみを編集した本ができたそうです。

特筆すべきは、この編集作業すべてがONLINE上で行われたということ。全国の会ったこともない人たちが作った、この本。BBSの楽しさが伝わってきます。編集長さんの「あきの妻」さんは、ハンドルの通り、奥様。夫婦共にアクティブユーザー。PC-VANの雰囲気が見たい人も必読ですよ。申し込みは次の通り。

〒299

相模原市上矢部2丁目20-5 三浦方

銀英伝「夢のあとがき」係

定額小為替500円（無記名のこ）同封。

（深沢美潮）



# ネットワーク基礎用語集

コンプティークBBSのオープンを記念して、初心者のための基礎用語解説をやってしまったのだ！

## 1200ボーって、なんのボー？

この、「ボー」っていうのは、「bps」という単位で書かれている。1200ボーだったら、1200bpsだね。

コンプティークBBSは、1200オンリーで運営しているけど、この1200って数字はなにを意味しているのだろう。

これは、ボーレートといって、1秒間に何ビットのデータを送れるかっていう通信速度なのだ。

よく使われているのは、300、1200、2400。そーそー、ファクシミリなんかだと、この上の4800だね。

当然ながら、速ければ速いほどいい。それだけ電話料金もかからないもんね。でも、現在普及しているBBSのほとんどが300～2400くらい。以前は、300が主流だったのに、今やほとんど1200。じきに2400が主流になるだろうと言われているんだ。

## 通信ソフトってどんなのがあるの？

パソコンするのに、必要不可欠なのがこの通信ソフト。その種類はキミが使っているコンピュータによって、さまざま。最近注目されているパソコンだけあって、いろんなソフトが出ている。

有名などこでいくと、98シリーズなら、「CCT98」(技術評論社)「ヴァーサリンク」(ティ・エス・エル)「まいとーく」(インターソフト)。88シリーズならば「JETターミナル」(キャリアラボ)がおすすめ。MSXなら「MSX-WRITE」かな。文豪やルポなんていう通信機能付きのワープロでは、ふつう通信ソフトが本体に内蔵されている。

PDSといったBBS上で配布される無料の通信ソフトたくさんあるから、慣れてきたら搜してみよう。BBSの仲間に聞いてみるのもいいね。

## これからモデムを買うのならこれっ！

パソコンは、このモデムがないと始まらない。コンピュータにはRS-232Cというコネクタがついている。

これに、モデムのRS-232Cケーブルをさしこんで、モデムとコンピュータを接続するわけ。

このRS-232Cっていうのは、電話で送られてきたデータをコンピュータ



◀オムロン  
MD1200A II.  
24,800円

EYENET+チャオ&ミカリン

## Pumpkinの良いコ倶楽部

ミカリン「今回は、よみうりランドから最新ジェットコースター・バンデットのレポートをお届けします！」

チャオ「まず最初に立ち乗りコースターに乗ったの」

ミカリン「ぐるーん！ って回転する時に足がひゅうーんってなっちゃうの」

チャオ「あまりコワなかった」

ミカリン「でも、バンデットはすごかった！ ゆるい坂もスリルがあってねー」

チャオ「距離が長いんだよね。おなかがヒューヒュー鳴った！」

ミカリン「110キロでるからねー」

チャオ「これは、あきない！」

ミカリン「ただ、800円はちょっと高い」

チャオ「言う時は言うパンプキン」

ミカリン「それだけでよせばいいのに、

お化け屋敷はチョットね」

チャオ「でもそんなに怖くなかったよー」

ミカリン「ちっとも怖くなかった(笑)」

チャオ「うそばっか！」

ミカリン「その後はゴーカート！」

チャオ「これもおもしろかった」

ミカリン「2300メートルもあって、景色

もいいですね、イーストも見えるし」

チャオ「コンサートただで見れちゃう」

ミカリン「今日はおもしろかった！」

チャオ「バンデットはオススメです！」

6月21日にはミニアルバム『パンプキン学園』も発売された、とっても元気なパンプキンの2人に相談したいこと、レポートしてほしいことがある人は、コンプティーク編集部『パンプキン係』までお手紙くださいね！



取材協力/よみうりランド





に渡す、仲立ちの役目をしている。

最近では200ボー用のモデムも安くなってきているから、これから買うんだったら絶対200用のモデムを買うべし。経済的にゆとりがあれば、2400ボー対応モデムを買ってもいい。コンプティークBBSだけの話でなく、いずれ、いろんなBBSがどんどん2400に対応していくのは、目に見えてるもの。

お勧めは、オムロンのMD1200AⅡ。定価24,800円のところ、コンプティークの読者に限り、コンプティークBBSのホストプログラムを開発した㈱ブートシステムズジャパンの協力により20,000円ぴったしで提供しちゃおう。送料込みだよ。ただし、限定5台。

(送り先)

〒143東京都大田区大森西6-12-20-201

㈱ブートシステムズジャパン

## SYSOP、SIGOPってなに?

BBSには、SYSOP(シソオペ)さんとかSIGOP(シグオペ)さんと呼ばれている人たちがいる。

SYSOPさんっていうのは、BBS全体をお世話してくれる人。みんなが仲良くBBSを楽しめるように、いろいろとがんばってくれている。

それから、BBSには、情報を交換する掲示板のコーナーがあって、その中もいろんなコーナーに分かれている。その分類されたひとつひとつのコーナーのことをSIG(シグ)という。

SIGOPさんっていうのは、そのSIGのお世話をする人。

何か困ったことがあったら、SYSOPさんやSIGOPさんに遠慮なく相談してみよう。いろいろとアドバイスしてくれるよ。

## Xモデムって、いったいどんなモデム?

パソコン通歴1年とかって人の中にも未だに、こういう質問をしている人もいるんだけど、このXmodemっていうのはハードのモデムではない。これは、あまりに大きなファイルやバイナリファイル(プログラムなど)を効率よく送るためのプロトコル。プロトコルっていうのは、通信の手順のこと。

## ハンドルといっても、車とは関係ない

BBSではハンドルというのをそれぞれがつける。これは、簡単に言いかえるとニックネーム。



中には本名で呼び合うBBSもあるけど、だいたい、このハンドルを使っている。付け方には別に決まりがあるわけではない。そのBBSによって大文字は使えないとか、何文字までという制限があったりするから、そのへんを考慮した上で自由につけよう。

でも、このハンドル=自分だし、会合なんかの時に、そのハンドルで呼ばれることになるから、あまりヒンシュクなのをつけちゃうと後悔しちゃったりすることもあるぞ。

## ID番号とははたしてなんぞや?

BBSでは、このID番号(会員番号のようなもの)、普通のBBSでは、





これですべてが判断される。

メールを送る時も、このID番号で送るし、何か掲示板(ボード)のほうに書きこんだ時も、何番の人が書きこんだか残る仕組みになっている。

もちろん、BBSに入る時も、このIDを入力する。

## パスワードは 秘密絶対厳守他言厳禁

BBSでは、プライバシーを守るためにこのパスワードをつけている場合が多い。

プライベートなお手紙なんかを人に見られちゃったりするとたいへんでしょ？

そのために、このパスワードはあるんだけど、これも当然自分で決める。そんな人はめったにいないけど、中には、人のパスワードがなにかなんて、いたずらする人もいる。

だから、できれば、このパスワード、ずーっと同じのを使ってないで、定期的に変えるようにしましょう。

## PDSって なんじゃらほい？

これは、パブリック・ドメイン・ソフトウェアの略。

会員の人たちがせっかく作ったし、みんなに使ってほしい、と無料で提供してくれてるソフト。中にはシェアウェアというのもある、これは、使ってみて気に入ったらお金を送ってくだ



さいなっていうもの。

PDSの中には普通の製品にして売ってもいいほどの素晴らしいものから、冗談で作ったようなおもしろいものまでいろいろある。

PDSは作者の厚意で提供されてるものだから、できれば感謝のメッセージを書こう。それに、使ってみての感想やアイデアなんかもドシドシ書くほうがいいね。作者の人もせっかく提供したのに、なにも反応がなかったら、がっかり。また次のソフトを提供しようという気がなくなってしまうかも。

## ダウンロードと アップロード

掲示板(ボード)に書きこんだり、メールを書いたりする時に、あらかじ

め文書ファイルを作っておいてから、BBSの方に送ることをアップロードと言います。

「あ、どこそこにアップしといたからね」と言われたら、それは、指定のボードにアップロードしてるから、という意味。

この反対がダウンロード。BBS上に書きこまれている文書などをファイルとして残すことを言う。

オンラインで文書を読むより、いったんダウンし、BBSから抜け、電話を切ってからジックリ読んだほうが、経済的だ。

## ROMとRAM、 RES……

「いつも楽しくROMしてまます！  
今度からはRAMに変身するつもり。  
RESなどいただけるとうれしいです」  
こういうメッセージを普通の人が読んでも、なんのこっちゃわかんないよね。解説しよう。

まずROMとRAM。これはコンピュータのハードウェア用語からきてる。ROMとは、読みだし専用。RAMとは、読むことも書くこともできるメモリ。ここから転じて、読むだけで書かないことをROM(ロム)。書きこみもする人のことをRAM(ラム)というようになったのだ。

RES(レス)っていうのは、ある書きこみに対して意見を書いたり、何かレスポンスを返すことをいう。





## ヤルキのあるヤツあふふを読め!!



先月の「Soft Top 20」、「Soft Sales Top20」  
とも1位を獲得した日本ファルコムの人気RPG  
『ソーサリアン』に、キミの作ったシナリオを走  
らせてみないか? このチャンスを逃がすなっ!!

自分の考えたシナリオが『ソーサリアン』のシナリオディスクに収められ、発売される……なんて、夢みたいな話だね。でもこれは決して夢なんかじゃなくて、現実のことなんだ。How To Winの方で紹介している追加シナリオディスクには当然ファルコムの人たちの作ったシナリオが入っているワケだけど、今後発売されるシナリオディスク

もそうだとはい限らない。コンプの読者が作ったシナリオだけで構成された追加シナリオディスクが発売される可能性も十分あるのだ(ウワサによるとすでにファルコム側は応募作の受け入れ態勢を整え、スケジュールに組み込んだとか……!?)。

となるとあとはキミたちのがんばり次第。面白いシナリオをいっぱい作っ

てファルコムの人を「うーん」とうならせちゃおう! そして、もしかしてもしかしちゃったら、次のページのようなことも起こっちゃうとか……。前号の「札束にうもれたシナリオライター」というトビラのイラストも、『キミもシナリオ長者』というコーナー名も、決してハタリじゃなかったってことを分かってもらえたかな?



# ぬわあんと、賞金が

## 「ソーサリアンシステム」が動き出したっ!

キミはここ何カ月かの『ソーサリアン』の広告を見て、何か気づいたことがないかな? 「やっとX1版が出たぜ」とか「へー、88V A専用のも出たんだ」なんていう新製品のお知らせのことをいっているんじゃない。ボクがいたいのは、「ソーサリアンシステム」についての記述のことだ。今号にも載っていることは思うけど、少しだけ引用させてもらおう。

「ソーサリアンはシステム(DOSやOSとかBASICみたいな)なんです。シナリオが増殖してゆく《中略》。ファルコムがシナリオを書く。ユーザーがシナリオを書く。それがソーサリア

ンを介して広がってゆく。《後略》」

これが何を意味しているのか、何を指しているのかはもう分かったよね? つまり『ソーサリアン』という完成されたシステムは、従来のような送り手と受け手という立場をも逆転しかねないのだ。しかもRPGというジャンルで。今までもパズル型のアクションゲームや、SLGなどにはコンストラクション機能を持ち、受け手が送り手になり得るゲームがあったけど、それをRPGで、しかも人気があって数多くの人がプレイしている『ソーサリアン』でそれができちゃうというワケ。

これは、今までゲームをプレイする立

場にいたキミが「ボクはこんなシナリオを解きたかったんだ!」と今までのゲームに対する不満(!?)をぶつけるチャンスでもあるのだ。モチロン「ゲームのシナリオを書いてみたいなあ」とか「とっておきのシナリオがあるんだけど、それで全国の『ソーサリアン』ユーザーを楽しませて(悩ませて?)やりたいなあ」なんて思ったことがある人にとってはまさに「渡りに舟」といったところじゃないかな? とにかくこの機会に1人でも多くの人々が1本のシナリオができるまでの過程を知り、できれば自分のオリジナルシナリオを作ってもらいたいな!

ファルコムスタッフになれる!

賞金10万円!



キミの書いたシナリオがファルコムのおえらがたの目にとまったら、スタッフになれるかもしれない。ちなみに本社は立川にある。



えーっとどうやって使おうかなあ。X68000でしょ、98でしょ、X1でしょ、88V Aでしょ……うーん、やっぱこれ全部は無理かなあ?



# 出てしまふのだ!

## ファルコムもコンプもみんなの応募を心待ちにしているぞ!

ファルコムとコンプが強力タッグを組んで企画した当コーナーだけに、色々ウレシイことも起こるのだ。「優秀作のゲーム化」はいうに及ばず、それ以外にも(一番上に見開きでデカデカと書かれているように)優秀作に対して賞金がでちゃうのだ! 今はまだ具体的な数字は出せないんだけど(ゴメンよっ!)ファルコムとコンプの両方から出るっていうウササも流れているぞ! しかもどこかのホテルで大々的に授与式が催されるとか……。うーん、何を着て行こうかなあ(もう優秀作を書いた気になっているよ、おい)。

そのほかにも下にあるようなことが

起こるかもしれない。ま、おいそれとは信じられないことかもしれないけれど、応募者の中からファルコムスタッフが誕生する可能性だってゼロとはいえないんだぜ! もっともファルコムのスタッフになれる可能性より、コンプのライターになれる可能性の方が高そうだけれどね。

いずれにせよ、まずはシナリオをやることから始めよう。毎月特別講師の五十嵐先生とコンプの『シナリオ長者』チームとで協議を重ね、「より分かりやすく、より書きやすく、けれども必要事項はキッチリ押さえて」というモットーのもと、初めてシナリオを書

く人(ほとんどがそうだよな?)でも気軽に書ける応募用紙作りを心がけていますから、ちょっとでも興味を持ったらレポート用紙に、または応募用紙のコピーに自分のアイデアを書き記してくださいね! 分からないことがあったら『伝言板』の係までお便りをください。できるだけ誌上でお答えします。また、できることなら「コンプティークBBS」に『シナリオ長者ボード』も作ってみたいと思っていますので、実現したらそちらでもお答えします。

募集開始まで、まだ2カ月あります。有意義な夏休みを送ってくださいね!!



日本ファルコムの社員旅行の行き先は、何をかくそうハワイなのである。トーゼン、スタッフとなったあかつきにはキミもハワイへ行けるワケだ。

優秀なシナリオを書ける人ならコンプのライターにもなれるだろう(モチロン本人の意志次第なんだけど……)。



# 応募用紙、記入上の注意!!

## ●シーン相關図●

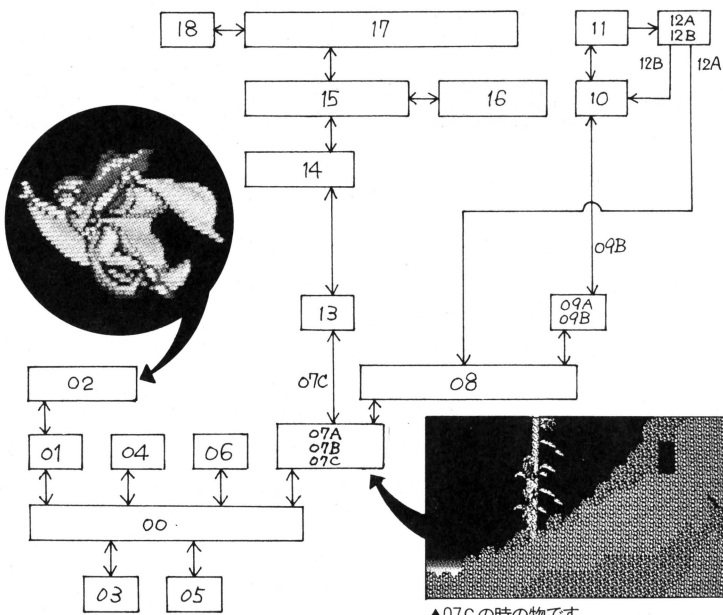
ストーリーができれば、それを元にマップを作ります。この時に基本となる単位がシーン。シーンとはマップで画面(スクリーン)の切りかえをしない(横スクロールで処理される)範囲を指し、最小1画面分から最大6画面分まで設定できます(当然1画面分の場合はスクロールしません)。「天の神々たち」を例にとってみると、スタート地点でもある家の並んでいるシーン、家の中のシーン(5つ)、アラコッラが出てくる山岳地帯のシーン……のように分けられます。

みなさんの作ったストーリーも、このようにシーン分けしてみてください。シーンの数は20前後がベストで、多くとも27~28までにしてください。

シーン分けが終わったら、右の図を参考にしてシーン間のつながりを書いてみましょう。「→」は一方通行、「↔」は自由に行き来できることをあらわしています。

次に00、01……と順番に番号(シーンNo.)をふってください。同一シーンでも条件の変化によって行けたり行けなかったりする場合は「07A」のようにアルファベットを末尾につけ、そ

## シーン相關図 「天の神々たち」

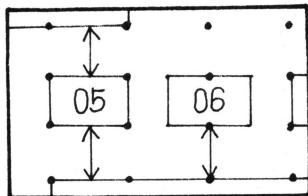


▲07Cの時の物です

### ●主なシーンの説明●

- 00: スタート地点
- 01: 酒屋
- 07A: 赤い種を落とす前
- 08: ペリュトンの出てくる山

- 09B: 神様が門を開けてくれた後
- 11: ユイターの前(カーテンがかかっている時)
- 12A: ユイター(飛ばされる時)
- 17: ビヌスがいるところ



▲記入の際、06のように半分ずらして書いても構いません。記号は書いていないに書いてね!

れに対応する矢印にも同じ記号をつけてください。

応募用紙にはドット(点)のみ書かれています。ドットを結んでできる一番小さな長方形が1画面分です。

### ●シーン・グラフィック●

背景を描くところです。扉やイベントのある場所にはA、B……と書き入

れてください。

### ●地形の説明●

グラフィックの文章による補足です。

### ●ここでのイベント●

①の扉に入るとシーン01の②に出る、というように、このシーンで起こりうるすべてのイベントを書いてください。

## 伝言板

●シナリオの募集は、10月号にて行ないます。応募用紙(右ページのもの)はオリジナルのみ有効ですので汚さずに保管してください(応募用紙は全部で8ページになります)。た

だし1人でシナリオを2本以上応募する方は、2本目はオリジナルをコピーしたものを書いてくださって結構です。

※「シーン・データ」はシーンの数だけコピーしてお使いください。また、「シーン相關図」が用紙に入りきらない時は、コピーした物を切り貼りしてお使いください。

●応募用紙への記入は、用紙の出そ

ろう10月号の時点で行なってください。募集開始まではまだ間がありますので、変更したりする可能性が十分あるからです。今は応募用紙をコピーした物に書いたり、レポート用紙に書いたりしてください。

●ご質問のある方は下記まで……

〒102 東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷K Tビル4F コンプティーク編集部「シナリオ長者」係



# マップデータ

シナリオ名

シーンNo.

Screen 1

Screen 2

Screen 3

※マップの広さは横方向に最大6.5画面です

▶▶▶ 続く

※背景を絵で描いてください。  
色エンピツなどで色をつけると見やすくなってGood! 分かりやすく描いてくださいネ

Screen 4

Screen 5

Screen 6

Screen 6.5

## 地形の説明

※シーン・グラフィックの補足をするほかにも、絵では表現できないこと（例えば「この地底湖に入るとダメージをくらう」など）を記入してください

## ここでのイベント

※扉、洞窟、ワープポイント等の他のシーンへ行くことのできる場所や、各種のイベントをくわしく説明してください

例) (A)赤い種を持っていてシーン12のユイターの所から飛ばされた時にここを通ると、「赤い種を落とした」のメッセージとともに赤い種を失くしてしまう



## シーン相關圖

シナリオ名

This image shows a single sheet of white paper with a grid of small black dots. The dots are arranged in 10 rows and 10 columns, forming a square pattern. The paper has a slightly irregular, hand-drawn border around the edges. There are no markings or text on the page other than the grid itself.



おじマなら遊びに来てよね♡

ゲーマーズ  
マインド  
改め =

DRANKU

CLUB

立石 一平  
苑田 順音  
菊川 涼  
先江 健男  
飯島 健男

SUMMER

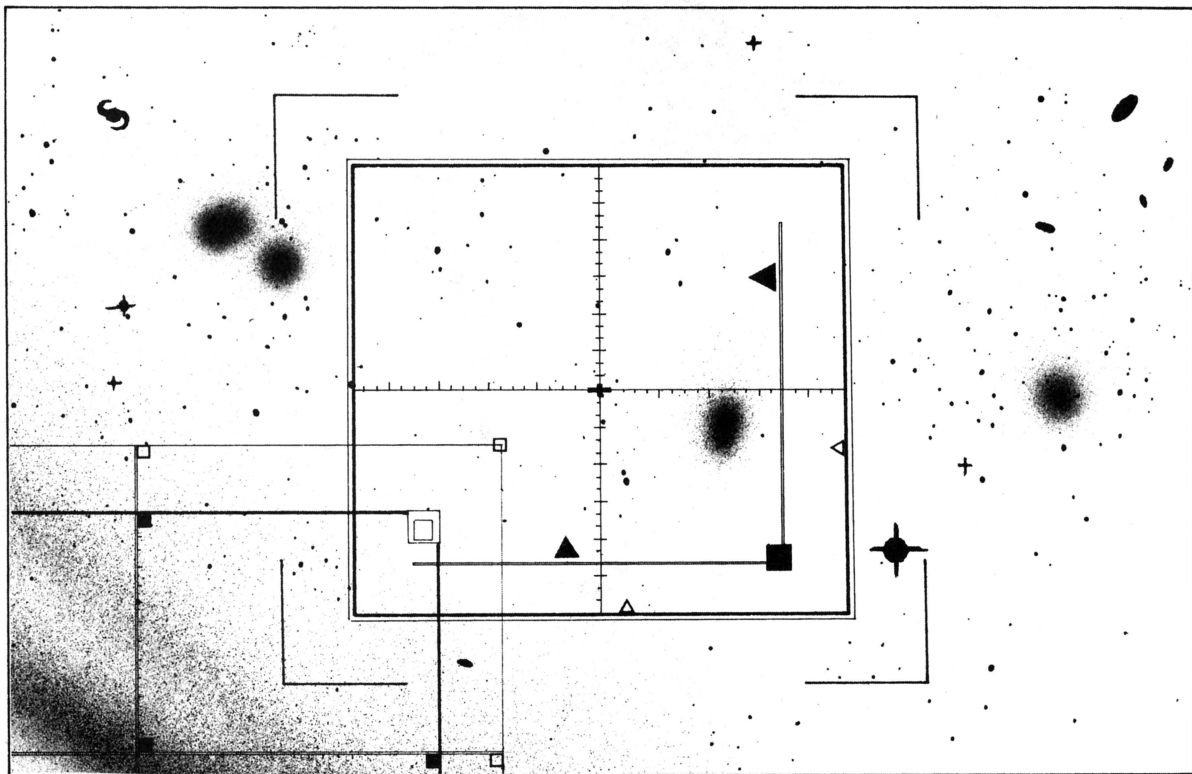




# オンラインゲームの喜び

ボクとしては、できるだけ近い将来に国内の大手ネットワークでこういった大規模なゲームができることを期待したいね。

やっぱりいろんな人と遊びたいもんなあ。



忙しい、とにかく忙しいのだ。忙しすぎて遊ぶ時間がない。ボクにとっての遊びといえば、コンピュータでは、ゲームやパソコン通信なんだけど、これがなかなか両立してできないんだ。

例えば、アスキーネットでvoiceをしていたりすると、目と手はそっちで塞がってるからPCエンジンもファミコンもできないのだ。スポーツモノのゲームならば、最近、流行の『ウォッチモード』でやらせておいて、時々ヨソ見をしながら、

「へっへ、やっぱり阪神は強いでえ！」なんて言われるけど、単なる監督業に過ぎないからイマイチ燃えない。

現在でこそ大手のネットワークでは体験できなくなってしまったんだけど、実験運用が行われていた頃はパソコン

通信上でゲームができたりしたのだ。さっきの文武両道の話じゃないけど、とりあえずは通信をしながらゲームができちゃうというわけ。ところで、「だからって、何がおもしろいんだ？」って言われる方もいるだろう。実はこの『ネットワークゲーム』にはいろんなメリットが隠されているんだ。

## ①実力の違うヤツと対決できる

仮に麻雀のゲームができるとしよう。(ちなみに現在、『雀ネット』というネットがテスト運用されている)なんと名人の古川凱章や麻雀放浪記でおなじみの阿佐田哲也と対決することも有り得るのだ。もちろん、両氏がキミと同じネットに入っていればだが……。

## ②好きな時間に好きなだけできる

24時間のネットワークであれば、い

つでもできるということだね。ホストが稼働していればいつでもどこでもできるってのはありがたい。

## ③端末を選ばない

NECのPC-9801だろうが、シャープのX68000だろうが通信を行う環境さえあれば、誰でもできるのだ。例えば、8801版は発売になったけど、X68000版は当分先になっちゃうから話が合わないなんてことはない。また、自分のマシンの能力に左右されずに対応に勝負しちやえるところがうれしい。

## ④記録はホストに残る

たくさんの人が同時に参加するマルチプレイゲームならば、ハイスコアなどが残るだろうし、シングルプレイのアドベンチャーゲームならば、どこまで進んだかをホスト側に記録しておい



てもらえることができるってことだ。

#### ⑤大規模なゲームができる

ホストになるマシンっていうのはボクらが使っているようなパソコンではなくて、容量や能力も段違いのマシンなので、割と複雑なことでもできる。てことは、パソコンでは考えられないような大規模なマップとか大きな仕掛けの組まれたゲームが可能になる。

#### ⑥横のつながりが期待できる

ゲームって、やっぱり情報戦的な要素が大きいのよね。ロールプレイングゲームならば、どこのダンジョンのどのへんに宝が隠されているとか、あの凶暴なモンスターはどうやって倒せばいいかなんていうのも、ボード（電子掲示板）やメールを使えば非常にラクになる。つまり、情報交換の場が用意できるってことだ。そして、ここでまた人の輪が広がっていくわけ。当然、相手はまったく見ず知らずの人なんだけど、まるでさっきまで同じ世界に存在していたように親しく話せたりするから不思議なんだよなあ。

しかし、楽しいものには必ずと言っていいほどリスクがつきまとう。デメリットもあるんだ。一番、悩みなのが電話代とホストへのアクセス料金。これはもう、楽しさの代償だからしょうがないか……（でもNTTの料金は絶対高いぜ!）。それから、グラフィックの能力が限られているので、派手さに欠けるし、みんなが一斉にハマれば、

ホストも重く（レスポンスが悪く）なるし、回線も混雑してくる。しかし、このホストが絡んでくる問題は運営をしている側の問題だから、ユーザーはどうすることもできない。まあ、企業努力ってヤツを待つしかないね。

ところで、そのネットワークゲームにはどんなモノがあるのか？ プレイする人数を基準に2つに分けてみた。

#### ①シングルプレイヤーゲーム

とりあえず、ネットワークゲームとして環境を作りだしやすいのが、この類のゲームだ。『ROGUE』に代表されるRPGや、対コンピュータということに限れば『BACKGAMMON』『CHESS』などがこれにあたる。アメリカカのComuserveというネットワークには『Golf』などもあり、ご丁寧にハンディまで計算に入れてスコアを出してくれるそう。

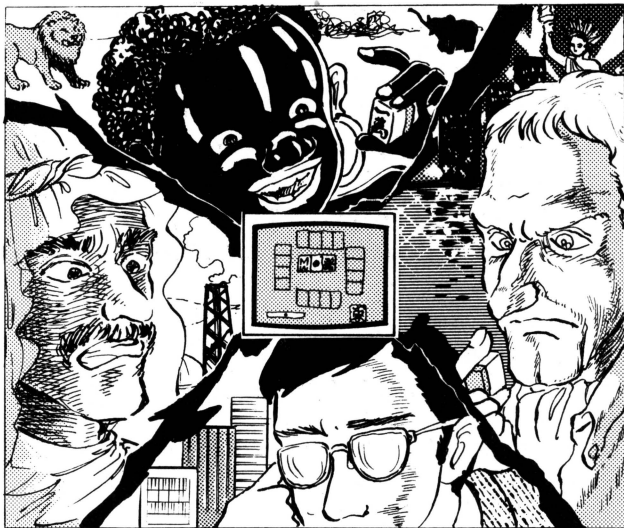
#### ②マルチプレイヤーゲーム

ネットワークゲームで可能性を秘めていると言われるのがコレ。代表的なモノをと言われても、あまりにもたくさんあって紹介しきれないけど、例えば『Mega Wars』（Comuserve）。これは最高100人ものプレイヤーが同時に同じ宇宙空間でプレイするもので、宇宙での戦闘と自分の占拠した植民地の運営が目的になっている。他にもRPGとして、『The Island of Kesmai』（Comuserve）というゲームがある。これはケスマイ島と呼ばれる島を舞台

にした冒険モノなのだが、島の中にいるのはコンピュータが制御するキャラクターと同時にログインしているプレイヤーで、最高75人まで同時にプレイできるのだ。

マルチプレイヤーゲームの中には、これらのリアルタイムものに対して、メール機能を使った『Province』のような非リアルタイム型（メールを使ったゲームのことをプレイ・バイ・メールともいう）のゲームもある。これは今でいう『大戦略』の1ターンの結果を1週間とか1日の間隔で1回行い、それをホスト側に送り、ホストが処理し表示するといった具合のものだ。『Province』は旧アスキーネット（実験サービス期間中）でサービスされていて、5人で1組でプレイできたのだ（あまりはつきりと覚えてないが……）。他にも『麻雀』（雀ネット）、『SEAWAR』（Comuserve）などもマルチプレイの代表として挙げられるだろう。

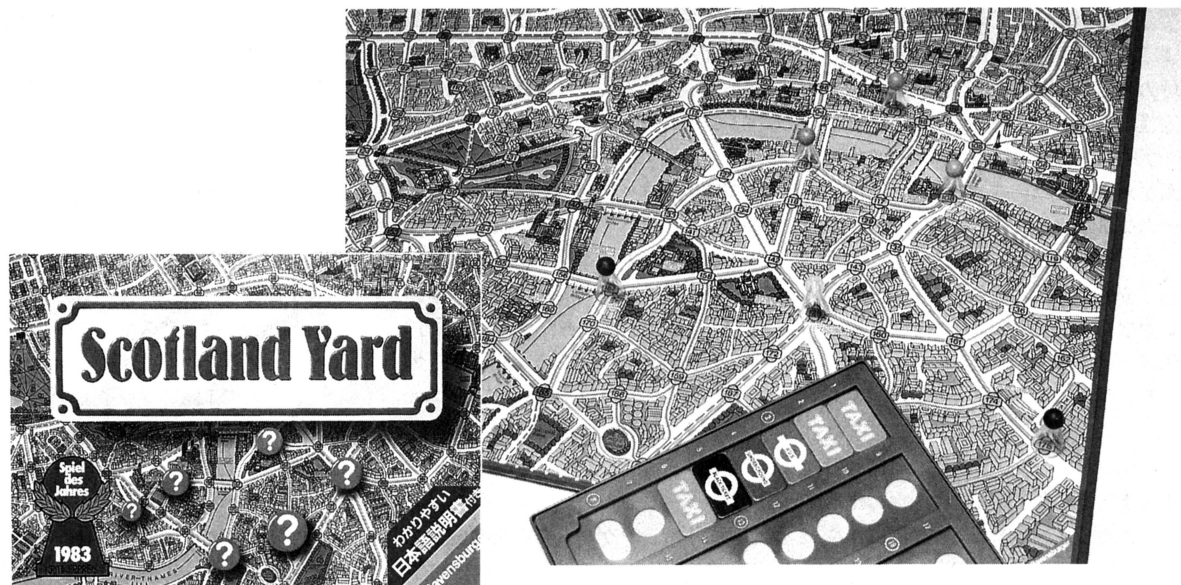
とまあ、駆け足で紹介してきたんだけど、残念ながら国内では、ネットワークゲームは草の根BBSでしか味わうことができない。当然、規模もやや小ぢんまりとしている。それはそれでいいのだが、ボクとしてはできるだけ近い将来に国内の大手のネットワークで、こういった大規模なゲームができることを期待したいね。やっぱりいろんな人と遊びたいもんなあ。（たていし・がく／ネットワークカー）





# Beyond Computer Games

## Part.2 Scotland Yard



前回紹介させていただいたACQUIREについて、もう少し話をさせていたしましょう。

何回か同じメンバーで遊んでいると、おのずとそれぞれの人間の個性がでてきます。ひたすら、一つのチェーンを買いまくる人、全てのチェーンに首をつっこまないと気がすまない人、あるいはゲームの中盤までひたすら資金を節約し、他のプレイヤーの資金が欠乏したところを見はからって参入してくる人など、とにかくさまざまなやり方があるようです。

この「個性が表れる」という部分が私の周辺では、非常にウケている理由の一つでもあります。とにかく、一度遊んでみてください。必ず病みつきになると思います。

さて、本日御紹介させていただくゲームですが、『スコットランドヤード』というゲームです。これについては、某テレビ局が名人戦を放映したこともあり、また、ホイチョイプロダクションでは、ミーハーギャル相手に

アフタースキーを楽しむゲームとして推薦しているという、一部では非常にメジャーなゲームです（確か『スピリッツ』あたりに紹介が出ていたと思うのですが）。

ただこれらの、かなり見方の異なる取り上げられ方からもわかるように、いろいろなレベルの楽しみ方のできるゲームなのです。ではこれから、その楽しみ方についてお話をさせていただきます。

このゲームを一口で説明すると、ロンドン市街を舞台に5人の刑事と1人の犯人がくり広げる追いかけっこ、ということになります。

ゲームの最初は、まずこの6人の登場人物の現在地を決めることから始まります。そしてその次に、犯人の移動が1回の表にあり、刑事側の移動が1回の裏になります。こうして24回の裏までゲームを行い、犯人が逃げ切る事ができれば犯人の勝ち、犯人を追い詰めることができれば刑事側の勝ち、ということになります。

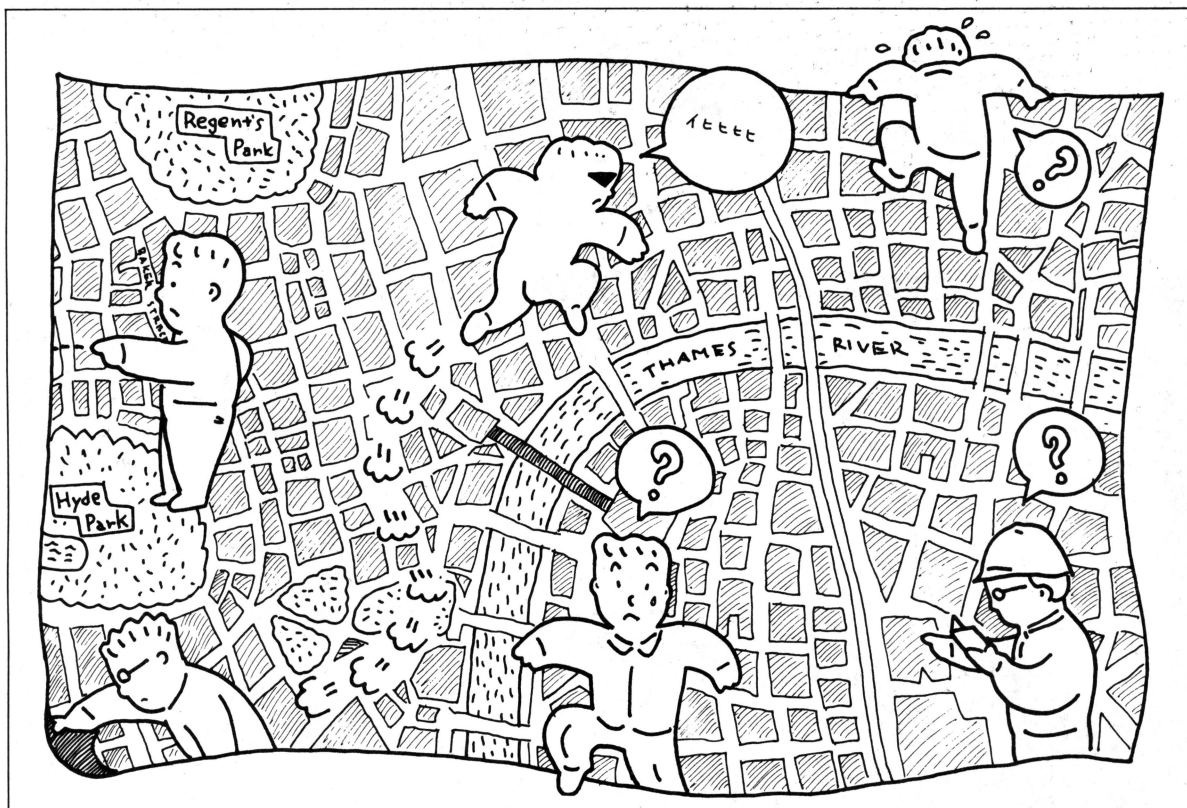
で、1回の表から追いかけっこが始

まるわけですが、この時点では犯人の所在は明らかにされません。犯人の移動については、その利用した交通機関だけが知らされるだけです。そして、犯人が最初に姿を現すのは、8回の表が終わった時になります。この時、刑事が犯人に隣接したところにいれば、その刑事がそこに移動することによって即ゲームは終わってしまいます。まあ、そう簡単に終わることはまずないですが、この後、約5回ごとに犯人は所在があきらかになりますので、刑事側はその情報を手掛かりに犯人を追いつめてゆくわけです。

ところで移動のための交通機関についてですが、これは刑事側と犯人とでは、若干刑事側にハンディキャップがあります。

まず刑事側ですが、タクシー、バス、地下鉄の3つの交通機関が使用可能です。1回に移動できる距離は、タクシーが一番短く、地下鉄が一番長くなっています。ただし、地下鉄は駅の数が少なく、利用できる場所が限られているのです。





また、それぞれの交通機関について最初に与えられるチケットの枚数が決められており、利用できる回数に制限があります。そして、その合計はちょうど24回分になっているのです。ですから、チケットの残り枚数に注意していないと、地下鉄の駅ではないような場所で、地下鉄のチケットだけを持って、立往生してしまうような可能性が十分あり得ます。

次に犯人についてですが、刑事たちが利用できる交通機関に加えて、船が利用可能です。また、チケットは最初にある枚数を与えられますが、それに加えて刑事が使ったチケットも与えられるので、実際にはかなり自由に動き回る事ができるようになっています。

また特殊なチケットとして、ブラックチケットというものも与えられます。このチケットを用いると、どんな交通機関も利用でき、使用した交通機関を明らかにする必要がないのです。ただし、枚数には限りがありますので、有効に活用することが必要です。そして、犯人が船を利用する時には、このブラ

ックチケットを使用しなければなりません。

あと、2倍チケットとでもいうべきものもあり、犯人はこれを使うと2回分の移動が可能になります。犯人は、出現直後にこれを使うと、出現した場所から、すぐに姿をくらますことができ、逃走中の非常に有効な手段になります。

まあ、ルールとしてはこんなものです。実際に遊んでみると、かなり簡単に頭を使わずに、ゲームを進める事ができます。確かに、ミーハーギャルが相手でも十分楽しいゲームだと思います。犯人の視線を隠蔽するために用意されているサンバイザーも、雰囲気盛り上げるのに役立ってくれることでしょう。

また、深くつっこんでゲームをやろう、という人たちにも十分満足してもらえるようなゲームとも言えます。何回も遊べば遊ぶほど、それまで見えていなかった新しい逃走ルートが発見でき、ゲームは非常に複雑なものになってゆきます。

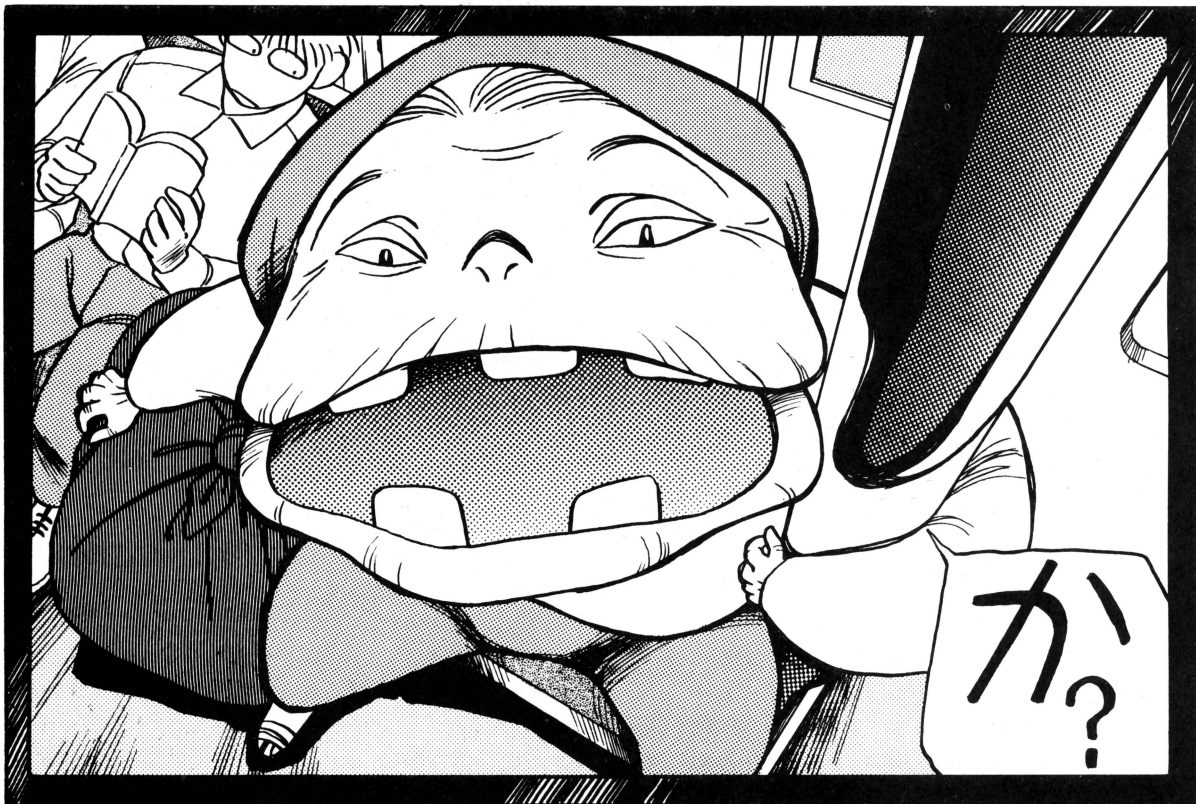
ゲームの本質的な話とはちょっとかけはなれた話になりますが、このゲームは西ドイツ製です。で、いかにもそれらしいのは、ゲームの駒や盤の作りがきわめて正確で、非常に美しい仕上がりになってるんです。何か<sup>きまつて</sup>瑣末的な話に聞こえるかもしれませんが、外国製のゲームはひどいものになると、印刷が駒からはみだしてしまっているようなものが時々あって、ゲームを遊ぶ時非常に困ることがあります。だから、こういった作りのよいゲームと言うのは、それだけでかなり嬉しいことなんです。

百聞は一見にしかず、とはよく言ったものだと思います。今まで述べたような、さまざまな可能性を秘めたゲームである、という片鱗が少しでも伝わりましたでしょうか？ 実際には、ゲームをやってみないとわからない部分があり、かなり大きいと思います。前回も今回も非常にくどくど言っておりますが、とにかくいろいろなゲームを経験していただくことを切に願ってやみません。



# 妄想自然科学入門

## ACT.4 『はしとりばばあ』の怪



### 通勤電車のいす取りゲーム

その日、朝の通勤電車は平和ではなかった。恐怖と混乱が混み合った通路を走り抜け、座っている者も立っている者も、等しく地獄を見た。出たのである。まさかと思ったラッシュの通勤電車の中に、『はしとりばばあ』が姿を現したのだ。

『はしとりばばあ』とは何か？

説明しよう。こういう怪人物については、本来妖怪研究家の小田嶋氏に説明頂くところなのだが、新婚の小田嶋氏は最近何を聞いても「いやー、ははは」と楽しげに笑うだけで困ったものである。『はしとりばばあ』とは、電車のいすとりゲームにおける最強の生物である。普段は日中の比較的空いた電

車に現れるのだが、このときはピーク時の京浜東北線に出現し、制服姿の女子高生やネクタイ姿のサラリーマンの平和な日常生活を木っ端みじんに打ち砕いた。

さて、『はしとりばばあ』は読んで字のごとく電車の座席、それもドアの横の座席に異様に固執する生物である。すでに座席に座っていても、はしこの席が空くと脱兎のごとく駆け出し、そこを占拠する。いったいなぜ、それほどまではしここにこだわるのか？ それはのちほどお話ししよう。

この『はしとりばばあ』に限らず、電車の中のいす取りゲームでは圧倒的な勝ちを納める人間がいる。それは、ばばあ、変質者、やくざ、よっぱらい、変臭者である。ランクづけするとこ

なる。

- ①はしとりばばあ
- ②ばばあ
- ③変質者
- ④やくざ
- ⑤よっぱらい
- ⑥変臭者

朝の通勤電車で、妙に空いた車両があるとしたら、そこには必ずこれらの生き物が棲みついている。彼らは生存競争の勝者。我々はもちろん敗者である。しかし、いつまでも黙って敗者の立場に甘んじているわけにはいかない。我々は、いや、私は座りたいのだ。電車の中でも足腰を鍛える歳はとうに過ぎた。私も今年でお肌の曲がり角である（25だよ、ちくしょう）。そういうわけで私は彼らに宣戦布告する。必ず



や電車の座席を我が尻の下に奪い返すであろう。敵を知り己を知れば百戦あやうからずや。てなわけて私は彼らを徹底的に研究することにした。

## 『はしとりばばあ』の脅威

『はしとりばばあ』の武器は、他人の迷惑をまるっきり無視したでかい荷物。巨大な口から発せられる「シーッシーッハッハッ」という怪音波。主食が豆類であることを暗示する無音の毒ガス攻撃である。そして何よりも『はしとりばばあ』は足が速い。空席がでるまではひっそりと電車の隅に隠れているが、獲物を見つけると快足を利して遠方の位置から飛来し、でかい荷物を座席にほうり出してしっかりと橋頭堡を確保する。一度座ったらてこでも動かない。きっと電車が原子炉の中にまっしぐらに突っ込んでいったとしても、座ったままメルトダウンして即身成仏するだろう。疾きこと風のごとく、静かなること林のごとく、侵略すること火のごとく、動かざること山のごとし。なんと、『はしとりばばあ』は孫子の教えを忠実に守っていたのである。

これはてごわい。私は『アート・オブ・ウォー』で孫子に勝つための指南がないのだ。しかし私もプロだ。必ずや『はしとりばばあ』を討ち滅ぼしてくれよう。席取りにはこれでも自信がある。予備校の時も大学の時も、必ず講義を聴くのは一番前の席だった。また、私の大学では理学部は食堂から遠く離れていて昼食時の席取りで非常に不利な立場にあったが、それに関わらず地理的に有利な教育学部の連中に対して完勝を納めていた。秘密は白衣に染み着いた試薬の臭いである。文系の軟弱な学生はビリジンやメルカプトエタノール、酪酸の強烈な臭臭にとうてい耐えられない。肥だめに落ちたスカンクのような悪臭なのだ。そういうわけで、白衣を着て食堂に行けば文系の間は我々の回りに決して寄りつかなかった。無言の圧力をかけていたわけだ。

## 勝利への道

そう、この無言の圧力というのに人

は弱い。電車のいす取りゲームに勝ち残るのも、やはり体中から無言の圧力が発している人間だ。

たとえば変質者。人形を抱いた老人とか、吊革で懸垂する下駄ばきの角刈り男、窓に映る自分の姿に「エヘヘヘ、あたしきれい？」と笑い続けるワンレングスの女。変質者はその顔つきや独り言、無意味な反復運動で我々の心を激しくかき乱す。

やくざは服装と目線で、酔っぱらいは抱えた一升瓶とアルコール臭で、変質者は文字どおりの悪臭で、自分が世間の常識からはずれた人間であることを無言の圧力として発しているのである。「オレタチニチカゾクト、タメニナラナイゾ」と彼らは脅しているのである。ここに鍵がある。私たち一般人が電車の中で座席に座るためには、彼らを数段上回る無言の圧力を身につければいいのだ。

具体的に考えてみよう。

まず目線だが、これは「悪いことしたでえー」いう凶悪さをたたえているか、(・\_・)というウーパ的の空虚なまなこである必要があるが、どちらも難しいから、とりあえずサングラスでごまかそう。服装は破綻しているほうがいい。コスプレの衣装(『イクサー1』とか『地球防衛軍』ね)があれば最高だが、なければゴジラのぬいぐるみでもいいぞ。つぎは荷物だが、唐草模様のふろしきが変幻自在でよろしい。できればその中には、たくあんとか漬けた銀杏、腐った温泉卵、ドクダミの粉などをいれておく。そして、手には必ずペットを持つこと。それもイヌネコサルトリなどのありふれたやつではなく、サッコファリンクスとかアフリカマイマイ、ベンジョコオロギ、アシナシトカゲ、フナムシ、などの奇形(フリークス)な生き物がいい。これらは凶暴でも有毒でもないが、見るものにいいような不快感を与える。これだけの用意をしてさらに、走り込み、割り込み、滑り込みの「3コミ」を特訓すれば必ずや座席に座ることができるだろう。もちろん特訓のあとはフロに決して入らず、下着も靴下も取

り替えないで、悪臭の元を作らねばならない。

## 『はしとりばばあ』の正体

しかし、それでもやはり『はしとりばばあ』にはかなわないだろう。『はしとりばばあ』は我々の百倍もめざとく、千倍も敏捷である。そして端っこの座席を賭けて戦うときはさらにその333、333、333、……倍もパワーアップする。この秘密は何だろうか？ 謎を解くために、私はあるとき『はしとりばばあ』の野外調査をした。京王線の車中で見つけた『はしとりばばあ』を尾行すると、まず地下の食品街に入って行った。そこでばばあは、手巻寿司を買った。つぎにカステラを買った。つぎはタクワン、つぎはちくわ、バナナ……。すべて両端のある食べ物ばかりだ。私が愕然としていると、ばばあは地上に出てレコード屋に入り、演歌のカセットを買った。CDでもLPでもないカセットである。テープの両端のあるカセット。それから丸いロータリーを避けて歩くと、ずんずん進んで花園神社に達した。そこでばばあは1本の木の根元に腰をおろし、懐から出刃をとりだすと、今買い集めた品物の端っこをゴトンと音を立てて切り落とし、いとしそうに頬擦りすると、あの巨大な荷物の中にいていねいにしまひこんだ。すると、荷物のごそごそと蠢き、何かが砕けるような音が続いた。ばばあはそれを見るときはじめて満足したように、歯のない口を空けて声を立てずに笑ったのだ。私は恐ろしくなつて逃げた。

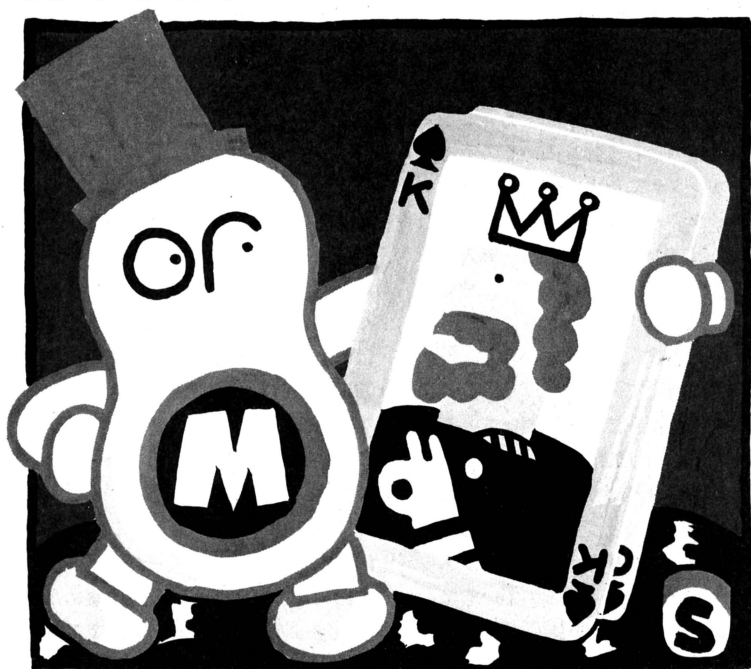
## 弱点を見た！

結局ばばあの正体はわからずじまいだったが、『はしとりばばあ』の弱点は見当がついた。それは端っこのない円である。その証拠に京浜東北線と一部平行して走る山の手線では、彼らの力が半減する。また、満月の夜には『はしとりばばあ』は現れない。そこで、私は提案する。我々の座席を守るために、通勤電車のいすを丸く並べること



# 先江進の不思議エッセイ トリック・トリップ

## ACT.4 情報伝達の秘術



### サイン攻防戦

つい先日、野球の情報戦について岡氏がテレビで語っていた。今日の野球では、情報収集や情報利用にたけていないと、とても勝つことはできないそうだ。たとえばあらゆる投手のクセの情報が集められていて、ある投手は1塁へ牽制をする寸前に首をかしげるクセがあるという。ランナーはその点を注意して、1塁へ帰塁もしくは2塁へのスタートを切ればよいという。

捕手から投手へのサインについては、センター方向から強力な望遠鏡で監視していて、それを無線機でベンチに送るというメカがらみの手法も実際に使われたことがあるらしい。ところがコーチから選手へのサインなどは相手チームにももろに見えてしまう。そこで

乱数表などというものが使われるようになり、複雑化されたぶんだけ進行が遅くなり、サイン違いなどというものが発生するようになる。

私のマジック的な発想法で考えてみれば、サインの発信者を変えてしまえばよいと思う。コーチはあいかわらずコーチボックスの中で胸をなでたり、帽子に手をあてたり、いままでどおりの動きを行う。このように注意を別な方向に引きつけることをミスディレクションということは、以前に話した。コーチでミスディレクションをかけておいて、そのとき次打者がバットを肩にかついでヒットエンドランのサインを送るのだ。たまには打者自身に決定発信させても面白い。もっとも、もうすでに使われているかもしれないね。

卓球のダブルスでは、ラケットの陰

で指サインを送り、ラグビーではあれだけ広いフィールドだから「1264!」と暗号をどなることでサインとしていくとか。マジックの世界ではさすが人を騙す専門だけあって、巧妙な情報伝達のノウハウが蓄積されている。

### 透視術の秘密

舞台上に男性と女性が1人ずつ登場する。女性は完全に目隠しされ、舞台の後を向いてイスにすわる。男性は客席に入ってゆき、客から出してもらった品物を受け取り、

「はい、1人のご婦人から品物を借りました。これを当ててください」と舞台上の女性に指示する。

「それは柔らかいものです。ハンカチでしょう」

とみごと当ててしまう。

「しっかりと気持を集中させてください。このハンカチの色が見えてきませんか」

「ずいぶん薄い色ですね。白いハンカチが見えています」

このあとも女性はつぎつぎと客の出した品物を当ててゆく。ときには客が着ている洋服の色や、眼鏡をかけているとかまでを当ててしまうのだ。

この透視術のトリックは、男性からの言葉の中にある。だいたい観客が劇場に持ってくるような品物は限られている。それらをあらかじめリストアップしておき、言葉の最初の文字で品物を伝えることができる。「はい……」で始めればハンカチだし、色についての質問で「しっかり……」で始めれば白であると伝達できる。実際に行われている透視術のシステムはもっと複雑で広範囲にわたっているけれど、原理的には理解してもらえたと思う。

ところで、「こんどの品物を当ててください」といわれたときは、いったいその品物はなんだと思う。まあこれを持っていたとしても、客は出したりはしないだろうな。

### テレフォンテレパシー

透視術のひとつの演出として、電話を通して当てる、という方法がある。



たとえば、トランプ1組の中から客がまったく自由に1枚のトランプを選んだとする。1組から抜いて選ぶのではなく、心に浮んだトランプを言わせてもよい。ここで演技者は1枚の名刺を取り出し、客に渡す。その名刺には、

**超能力者：沢木晴彦**

という名前と住所と電話番号が書かれている。

「ここにあなたが電話をかけて、沢木晴彦先生を呼び出してください。沢木先生が出たら、あなたがトランプを選んだことを説明し、それを当てるようにお願いしてください」

と演技者は客に指示する。客がそのようにすると、電話の向うの超能力者は、ずばり客の選んだトランプを当ててしまうのだ。

はてさて、演技者が直接しゃべるのではないから、言葉によるサインは使えないだろうって。ところがところが客を通して電話の向うに秘密のメッセージを送ることができるのだ。

客が沢木晴彦先生を呼び出せばダイヤの8、河野大二先生を呼び出したとすればスペードのキングであると決められているのだ。演技者はカバンの中に52枚の異なる名前、同じ電話番号の名刺を用意しておいて、客が選んだトランプによって、しかるべき名前の名刺を取り出し、客に電話をかけさせればよい。電話を受ける者は、

「山口信夫先生お願いします」と言われれば、

「私が山口ですが」

と答えたあと、手元のリストを見て、山口信夫がどのトランプを意味するかチェックすればよいというわけ。

## 究極のテレパシー

客が1枚のトランプを選んで渡された名刺の相手に電話をかけるところまでは前述と同じ。ところが相手が電話に出たとたん、向うから先にしゃべり出し、

「あなたは1枚のトランプを選び、私に当てさせるために電話をかけているのですね。あなたの選んだトランプは、ハートの6です」

と間違いなくトランプを当ててしまう。

これは私の考案した方法なのだが、まだ一度も実演したことがない。なにせ、名前が同一で電話番号がすべて異なる名刺を52枚用意して、しかも52人の助手を必要とするのだから。

## 今月のマジック

キミたちでもかんたんにできる、秘密の情報伝達トリックを使ったマジックを紹介しよう。

キミはトランプ1組の中から、5、6枚のトランプを抜き出して使う。それらの中から友達に自由に1枚を抜かせる。それを見ておぼえてもらったら、もとのトランプの中にもどし、トランプを混ぜてもらおう。

「このトランプを隣の部屋にいるアシスタントの川口君に渡してごらん。川口君はキミの選んだトランプを当ててくれるよ」

トランプを選んだ友達は、指示通り隣の部屋に行ってアシスタントにトランプを渡す。アシスタントの川口君は、トランプを広げると、すぐに選ばれたトランプを当ててしまうのだ。

説明の都合上、スペードのエース、ハートの5、ダイヤの7、クラブの8、ダイヤの4の5枚を使うこととしよう。

たとえばダイヤのエースを上下ひっくり返しても、上下が入れ替わったのはわからないけれど、スペードのエースなら、スペードのマークの向きで上下がわかる。とがっている方が上であることとしよう。ハートの5は、中央のハ

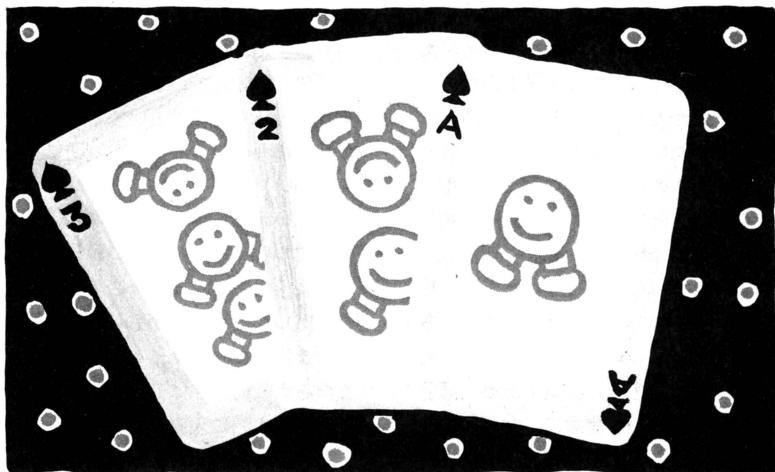
ートの向きで上下がわかる。やはりとがった方を上と決めよう。ダイヤの7は、ひとつ余分のダイヤがある方が上とする。クラブの8は、上向きのクラブマークの多い方を上とする。ダイヤの4は、上下ひっくり返しても同じだけれど、そのようなトランプが1枚だけ含まれていてもかまわない。

まずはじめにキミのアシスタントを隣の部屋に行かせる。そしてトランプ1組の中から、説明したような上下の違いがわかるようなトランプを抜き出し、さりげなく向きをそろえる。

トランプを広げ、観客の1人に自由に1枚抜いておぼえてもらう。そのときキミは密かに手元のトランプの向きを上下入れかえてしまう。そして手元のトランプの中へ選ばれたトランプをもどしてもらったら、トランプを混ぜてもらわなければならないけれど、あくまでもふつうのトランプの切り混ぜ方をしてもらうのであって、上下メチャクチャにやられたのではアウト。キミがふつうのシャフルのしかたの手本を見せるとよい。

あとはトランプを隣の部屋のアシスタントに届けさせれば、彼は1枚ひっくり返ったトランプを抜き出せばよいというわけ。1枚もひっくり返ったのがない場合には、ダイヤの4が選ばれたのだということがわかる。

たった5枚で説明したけれど、1組にはもっと上下の違いがあるトランプがあるから、慣れたらもっとたくさんのトランプを使うようにしてほしい。

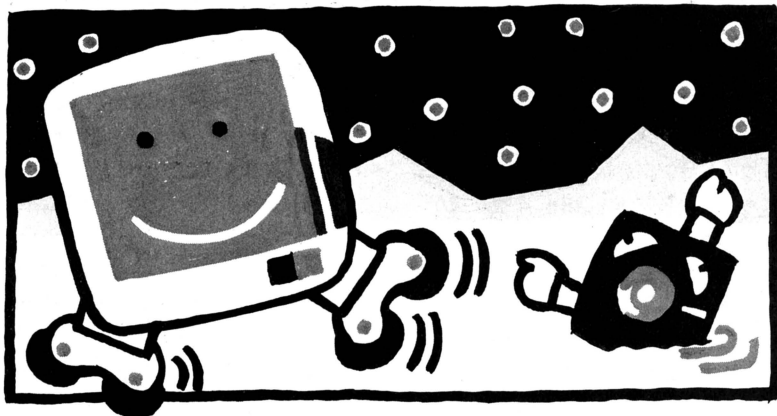




# 私もゲームで考えた

## ACT.4 ゲームをやってみんなでやせよう!!

(株)ブレイングレイ 飯島健男



コンプから原稿の依頼があった時、とっても嬉しかった。ようやく見開きカラー4ページの連載コラムを勝ち取ったとは思ったのだが、世の中そんな甘くはなかった。白黒1ページの1回限りということらしい。私に連載を書かせれば、売上部数を100冊ぐらいは伸ばせると思う。もちろん私が買って、親類縁者に配るのであるが……。そして、アンケートはがきに、今月1番面白かったのは『太っ腹飯島のゲームをやってみんなでやせよう!!』（連載用にネームまで考えてあるんだからね）と書かせれば、打ち切りにもならず私は幸せになれるのに。注：ここまで書いたところを、うちの女の子に見られて、「どうして“ゲームをやってみんなでやせよう”というタイトルなの？意味がわかんない」と、つっ込まれた。だいたい、タイトルなんてまともに決めたものなんて、ないように思えるのだが、仕方ないから理由を説明しよう。まず第1に、私はやせたい、けどやせられない。こういった悩みを持っているコンプの読者は、きっと多いと思う。そんな人たちと一緒に悩み、共に歩もうと考えた次第である。第2に、やせるという言葉に、女の子は非常に敏感である。「これを読めば、私

もやせられるかもしれない」などと、エサに引っかかる女子高生がいるかもしれない。女の子の読者層が増えるということは、コンプにとっても大変なことである。反対する編集者なんて、いるわけがない。以上、2点の理由により、このタイトルを考えたわけである。もうすでに、私に質問した女の子はあきれて消えてしまった。私は悲しい。本文より長い注意書きなんて、滅多にあるもんじゃない。彼女のために、苦労して説明を書いたのに、その本人がいなくなっている。一般の読者が読む公共の雑誌に、こんなことばかり書いたら、きっとバチがあたる。もう、2度と原稿の依頼なんてこないだろう。いや、すでにこのページも他の誰かさんに代りに頼んでいるかもしれない。そうになったら、私は泣いてしまう。だから、稿料はいらないから（逆に払ってもいい）連載したいなと。

そういえば、編集の島谷さんに「ゲームについて書いて下さいね」といわれたような気がする。今さら、そんなこと気づいても遅いかもしれない。このままだと、きっとボツ原稿になるだろう。前置きはこれくらいにして、そろそろ本題に入ろうかなあ。

と、いう訳でいきなり本題です。私

にとっておもしろいゲームとは……ないんだよね、これが。残念ながら、心底楽しめたものって、今考えてみるとなかったように思える。確かに遊んでいる時は最高におもしろいと思ったものもあるにはあるけど、後々まで心に残ったものってなかった。これは、決してつまらないものばかりという訳ではない。1つおもしろいと思うゲームがあっても、すぐそれを超えるゲームが作られてしまう。そのため、心に残るゲームがなかなか見つからないのである。1年前のものと1年後のものを比べてみると、その差は歴然としている。たった1年間で、あらゆる面で技術が進歩しているのがみんなにもわかると思う。そして、この進歩はまだ半分続くんじゃないかなあ。ようすにコンピュータゲームの世界は、発展途上の段階なんだよね。映画だってテレビだって今でこそ一定の水準まで達しているけど、こうなるまでには長い年月が費やされてきた。それに比べて、この世界は歴史が浅い。ちまたでは、もう新しいジャンルは出てこないだろうとか、完全に行き詰まっているとかいわれているけど、全然そんなことないと思う。行き詰まっているように思えたり、同じようなゲームばかりあるっていうのは、ゲームデザイナーやプログラマーの手抜きなだけだよ。本来、もっともっと新しい形が出てこなきゃならないのに、1本ヒット作が出るとみんな右へならえしちゃって、オリジナリティーがなさすぎる。今の状態は、制作側が自分で自分の首をしめちゃってるな。

これじゃ、面白いゲームが少ないのも無理ないよ。史上最高のゲームと、コンピュータゲーム界の確立を目指し、私は絶対手を抜かない作品を作り続けていくぜい!!





# 福袋

FUKUBUKURO ナノダ

アツイ、アツイ  
アツイ、アツイ  
アツイ、アツイ

アチー、つとより時のHだぞ!!

## Hソフト編

またも出ました♡

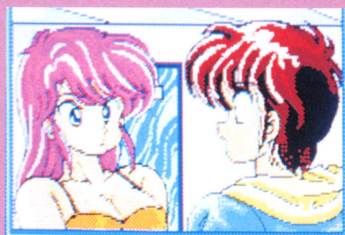
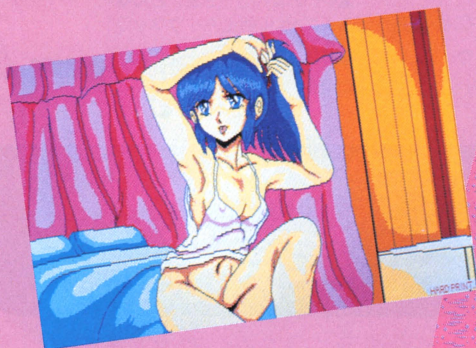
### 美少女写真館Ⅲ

人気H・C感動のソフト化!

### ドッキン美奈子先生

源氏物語でHしちゃうのだ!

### GENJI



## Hコミック編

AV時代をリードする!!

### 大日本ウヒョヒョ読書新聞

## パソコンソフト編

ステージ別攻略法公開

### 紫醜羅(SAZIRI)



トップシークレットテレフォンサービス付

ここをハサミで切ってね▶



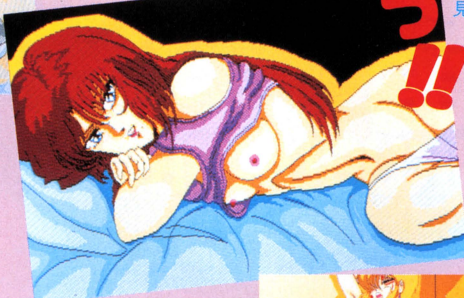
# H写真を撮りまくれ！ 美少女写真館Ⅲ

ピチピチのいけないギャル達の悩殺  
ポーズを撮りまくれ！ 危険なHアド  
ベンチャーの始まりだ——っ！



▲早くう〜♡ 撮って〜♡  
女の子5人。かわいい女  
の子をモデルに思いつき  
しH写真を撮るバシバシ撮  
りまくろう！ ムフっ♡  
ただし今回は危険なワ  
ナがいっぱい。地雷でド  
カーン！ てな目にあっ  
ちゃうかも。ウ〜ム、H  
も命がけなのだ！

アノ「美少女写真館」  
のパートⅢが出たゾ〜  
〜！ 今回のターゲッ  
トは新人の！

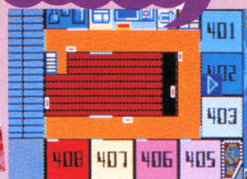


▲いいわ〜♡ さあ、どんな  
ポーズがいいかしら…ウフっ♡  
▶絞りやシャッター・スピード  
に注意。ピンボケもあるゾ！

**激写だっ！！**

▲ズキューン♡  
真に気をつけて…  
▶ああっ♡  
見ちゃダメ♡

これが平面図



▲部屋の中には美少女が…。鍵  
がないと中には入れないゾ



トイレに入ると  
ダメージ回復だよ！



▲ダメージがたまったらトイレに直行

## 夏の海はアブナイことがイッパイ♡ ドッキン美奈子先生

Hでイケナイ学園ライフを描いて大人気の  
『ドッキン美奈子先生』が、ついにHアドベ  
ンチャーゲームになった！

夏だから海水浴にやって来た都立白鳥学  
園のおなじみの面々。太陽のキラツク浜辺  
で、さあH♡…と思ったら、ナ  
ナ、ナント、我らが美奈子先生  
が神隠しにあってしまったノダ。  
危うし美奈子先生！ 健太は、  
先生を救出し、無  
事にHできるか！？

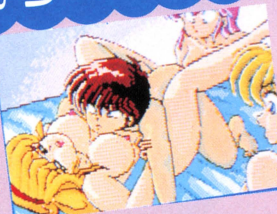
▶う〜、美奈子先生の  
水着姿、あいかわず  
色っぽ〜♡  
▼オナジミ白鳥少女隊  
の3人組。海まで来て  
何やっとんじゃ〜！



海

だから が好きっ！！

情報聞き出せ！  
いやがる理香から



▲あ、そんなとナメちゃ  
ダメ〜♡♡♡ ア〜♡♡♡

▲ああ、先生だ〜♡  
美奈子先生がアブナイ



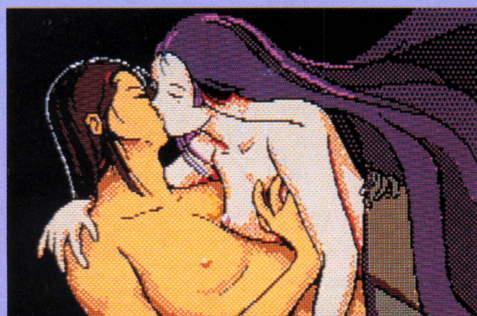


# GENJI

## 『源氏物語』が SF・H・アドベンチャーに

光源氏が華麗な愛の遍歴<sup>へんれき</sup>の果てに見たものは…。それは、時間密航者の影だった！ Hとはひと味違う、オトナの色気が楽しめます。

▶グラフィックはアニメ調をあさえて大人のムード。さすがは王朝絵巻ノ



華麗な愛の王朝絵巻『源氏物語』が、全く新しいラブ・サスペンス・アドベンチャーとなって生まれ変わった。物語の舞台は平安時代。光源氏や紫の上、六条御息所といった原作でおなじみのキャラクターの他に、Hな妖怪やタイムパトロールなどが入り乱れての大冒険！ う〜ん源氏はただの女たらしではなかった。Hもモチロン盛りだくさん。♪



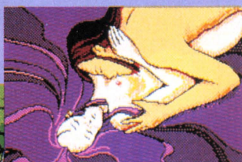
◀ムツ、淫ら<sup>みだら</sup>でおぞましい妖怪とのニャンニャンにおぼれる美の上

## 平安京を舞台にくり広げられるアドベンチャー!!

✓紫の上と源氏の初夜や、ナント唐に渡って楊貴妃とニャンニャンできるという歴史の香り高いHです♡



◀謎の坊主と嵐山観音堂。はたして、その正体は何者か？ どんな秘密が…



◀オカルトとHとホラーとSFがミックスされた大可ロマンだっ



# JOT 上級編

全日本オナペットTOP40選考委員会・会長

## 吊端撃彦のオナニー放談



### 高段者しか読むべからず

初心者にはP239を参照せよ

お笑い話をイッパツ。以前も何度か大笑いさせてもらった「姫宮めぐみ一星真琴」改名事件であるが、その星真琴がまたもや改名して「森田恵子」になってしまったのだ。ここまでやると改名もほとんど趣味としか思えない。今後はヌードにならないそうだが、いきなり地味な名前までどこまで勝負できるか楽しみである。

という話とは全く関係なしに、今回は1人のビデオギャルを紹介してみたい。ロングヘアと太い眉毛で一見石原真理子のようなものであるが、実はよく見ると黒木香に似ているという、咲田葵、その人だ。こいつははっきりいってとんでもない。何千人、何万人ものギャルでせんずりをこきまわったこの吊端も、咲田のビデオではホントにスピョーンと飛びまわってしまった。

まずフェラチオ場面。フツーはいかに好きモノギャルでも、おそろおそろイチモツをくわえるが、こいつのそれは強力そうじ機。ズバズバズバ、シュバシュバ、とエゲツないことこの上ない。さらにファックでは、「ついてついてついて——してして——」のオンパレード。黒木香のはスケベでもこけないが、咲田のは笑いつつも絶大にこける。バカみたいである。

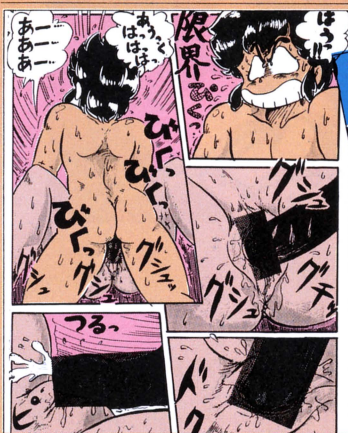


▲咲田葵「先制口撃」(アリスジャパン) 噂のそうじ機女!!

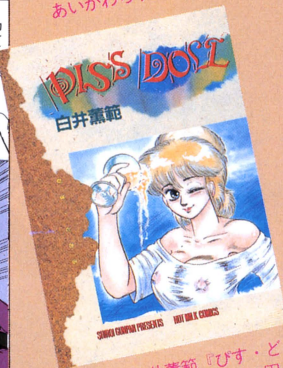


▶渡辺翼「スウィートタブー」(KUKU)





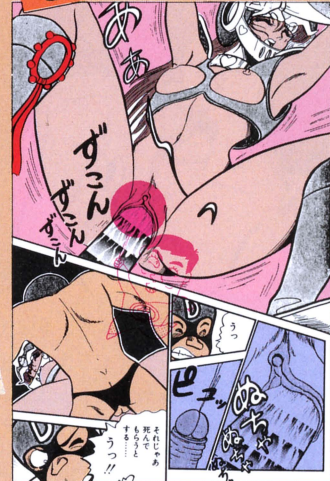
▲◀わたなべわたる『夢ドリーム』OSB 出版 980円  
あいかわらず胸がエラい!



▲◀白井薫範『ひす・どおる』白夜書房 850円



AV  
ム。主に初期作品をまとめた一冊だ。なかには同人誌に掲載されたアニメロ作品も入っている。  
円谷なおと『性戦士タンバリン』 既出版 700円



ていて、大いになつかしかった。左に紹介したのは、そのマンガの一部。元のアニメは数年前に放送されたものだが、とくにタイトル

は書かない。また、知っていても、べつにエラくはないから念のため。

『ひす・どおる』とはオシッコをもらした人形のこたらしい。まあ、そういう作品である。話にはとりとめがないが、なかなかいいや

▲◀中総もも『フレンチゲーム』 東京三社社 700円



しいので、なにより。  
最後は『フレンチゲーム』。変態プレイの連続である。少女を調教した女教師も、犯した男も、みんな家族だったという結末は、どこか「カミイの剣」を連想させた。

## 読者広場

## いこい

世の中には2種類の人間がいる。幸運な人間と、不運な人間である。そして、黒井デル太(黒い鬚りのデルタ改め)は後者だ。下のハガキは水原マサキの『Heart Beat』の巻末アンケート。デルタは、このハガキを白夜書房に送ったのだが、なんとハガキが「転居先不明」のハンコを押されて返されてきたのである。しかも、ポストに入っていたハガキはデルタの母上の目に……。デルタの狼狽が目に見えるようではないか。そして彼は、くやしきあまつて私にこのことを告発したのである。「印刷さ



▲黒井デル太の不幸のハガキ  
こりずに描き続けよ!

れた住所だから信じていたのに!」と。しかし冷たいようだが、活字を安易に信じたデルタは甘い。活字だからといって、うっかり信じてはならぬ。信じていいのは『月刊コンプティーク』のみである。



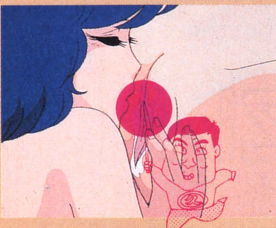
# をささえるのはH!!

ビデオは、現代人の有力な知識源である。従って、ビデオを活用できなければ真の現代人とはいえぬ。Hもまた然りである。そこで今月は、Hアニメビデオの特集と相成った。右手に息子。左手にリモコン。それが時代だ!

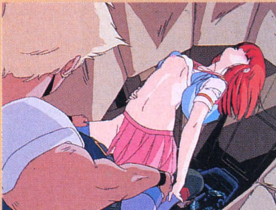
先日、ホームビデオの普及率が、ついに50%を超えたと新聞で報じられていた。ビデオという新しいメディアが、ようやく生活に根づいた感がある。

しかし、このAV時代を招来したものは、他ならぬHであることを忘れてはいけない。ほんの数年前まで、人々がビデオを買う理由は「そこにHがあるから」であったのだ。

そんなわけで、AVとHは不可分な関係にある。このコーナーでHビデオの紹介をしてみても、さほどヘンではなからう。といっても、ふつうのアダルトビデオは吊床氏におまかせしてあるので、ここではHなアニメビデオを扱ってみることにする。



◀『くりいむレモン PARTO』創映新社 9800円



▶『クライマックス全集』創映新社 各12800円

## 大日本ウヒョヒョ読書新聞

●編集●  
コンプティーク福袋班

●主筆●  
大山平八郎

まず『くりいむレモン』シリーズの1と2のHなシーンの修正をゆるくしたもの。もちろん、まさか無修正になったわけではないが、それでもかなりキワドイ。絵のレベルは低く、ちょっと残念だが、歴史的に意義のあるHであるといえよう。

次もやはり『くりいむレモン』。こちらはHなシーンばかり徹底的に編集した『クライマックス全集』。文字どおりクライマックスの連続だ。宣伝コピーの「もう早送りはいらない」にウソはない。わざわざ自分でHなシーンばかりダビング編集していたようなマニアには、虚しさが残るであろう。また、ひさしぶりに見たが「スーパーパージン」にはやはり、笑ってしまった。

最後は『艶笑 日本昔ばなし』。これは完全な新作である。江戸時代の農村を舞台にしたお話が3本、オムニバスで入っている。艶笑落語から題材を取っているのではないかとと思われるストーリーは、どれもよくできている。絵は、ご覧のとおりものだが、これはこれ

でなかなかイヤラシイ。女性のアノ声は、江戸時代にしては慎しみが無いという人もいる。が、こういうものは、とにかくひたすらただただ、Hならばよいのである。

次からは恒例のHCである。まず『性戦士タンバリン』。一見、フマジメな作品だが、読むとますますフマジメである。あちこちにアニメバロが散りばめられているのも楽しいが、何よりもコスチュームがヘンテコで、しかもイヤラシイのがよい。それにしても『タンバリン』に語呂合わせ以外の意味がないのには驚き、かつ感動した。HCは、こうでなくては、2番目は巨匠わたなべわたの『夢ドリー

まず『くりいむレモン PARTO』。あの「くりいむレモン」シリーズの1と2のHなシーンの修正をゆるくしたもの。もちろん、まさか無修正になったわけではないが、それでもかなりキワドイ。絵のレベルは低く、ちょっと残念だが、歴史的に意義のあるHであるといえよう。

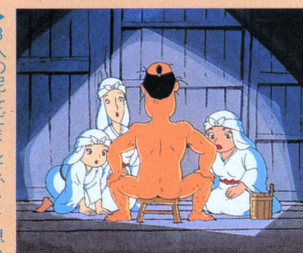
次もやはり『くりいむレモン』。こちらはHなシーンばかり徹底的に編集した『クライマックス全集』。文字どおりクライマックスの連続だ。宣伝コピーの「もう早送りはいらない」にウソはない。わざわざ自分でHなシーンばかりダビング編集していたようなマニアには、虚しさが残るであろう。また、ひさしぶりに見たが「スーパーパージン」にはやはり、笑ってしまった。

でなかなかイヤラシイ。女性のアノ声は、江戸時代にしては慎しみが無いという人もいる。が、こういうものは、とにかくひたすらただただ、Hならばよいのである。

次からは恒例のHCである。まず『性戦士タンバリン』。一見、フマジメな作品だが、読むとますますフマジメである。あちこちにアニメバロが散りばめられているのも楽しいが、何よりもコスチュームがヘンテコで、しかもイヤラシイのがよい。それにしても『タンバリン』に語呂合わせ以外の意味がないのには驚き、かつ感動した。HCは、こうでなくては、2番目は巨匠わたなべわたの『夢ドリー



▶『男のほうは、いろんな意味でほんとに、怪物』である



▶3人の尻をだまして、イイ思いをした男のお話  
▶完全なギャグ顔なのに、奥サマはとことく色っぽいのがよい




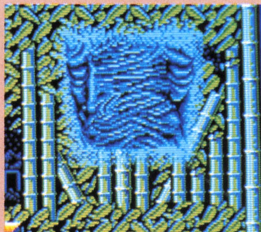








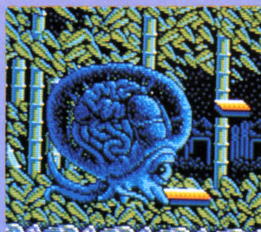

# わっ!!っとオドレク

## 紫雲里


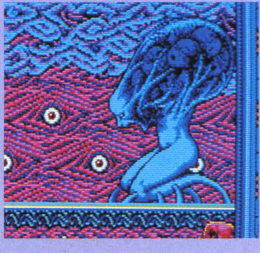

### SA・ZI・RI

ギャグたっぷり、アクションばりばり、ビジュアルばっちりの『サジリ』！ その禁断の書を、今ここに公開!! これさえあれば…ムフフフ…。



ステージ	ポイント	ボスキャラコンタクトタイム
ST 1-1	<p>まずはレベル上げ。とにかく、スタート地点でしっかりレベルを上げておこう。あとは、取る物を全部取ったらすぐドアに入ってクリアしよう。</p> 	
1-2	<p>マップ終盤の一見何もなさそうな所がくせ物。ジャンプして調べよう。“タケル”がステージボス、シュール=ツノダリのヒントを知っているゾ。</p> 	<p>01～02時</p>
ST 2-1	<p>ビスが、昼間は見のしやすい位置にあるので気をつけろ。マウスはアイテムを取るのに逃げよう。アメは4個以上持ってクリアする事。</p> 	
2-2	<p>前半のゴールと同じような所に、メッセージが出る。ファーマーミカミのセリフには、ヒントが隠されてるゾ。ボスは、キューティクル=ハニーだ。</p> 	<p>07～08時</p>
ST 3-1	<p>足場が複雑なので、ビスを取り逃がさないように。ここは、1回必ずZAPされ、最初の画面中のグレーの扉に入ること。レベルアップは忘れずに。</p> 	
3-2	<p>地蔵の横にある、青い扉でメッセージを出す。さらに、川の上の木のある島では、ボス・トロピカル=クラッシュのヒントが聞けるゾ。</p> 	<p>12時～13時</p>
ST 4-1	<p>このステージには、見えない落とし穴があるので注意！ 敵はそれほど強くないけど、アイテムを取るゾ。マップ最後のドアハッチがゴールだ。</p> 	
4-2	<p>横穴の小さいルビーをチェックしよう、ヒントが聞ける。このあたりから敵が異常に強くなるゾ。ボスキャラは、バリテンタ君！</p> 	<p>時間制限なし</p>



ST 5-1	このステージも、1回ZAPされなければならぬので、タイムに 気をつけよう。マップ中盤 の下のほうにある、グレー の、ドアがゴールだ。		
5-2	マップ中盤の橋の下のメ カが、メッセージポイント。 上ばかり進んでいては、 ダメだゾ。ボスキャラは、ハウリング＝スクンガーだよ。		時間制限なし
ST 6-1	この辺は、そうとう敵の動きがいやらしいゾ。クリアには、やはり 1回ZAPされたあと、ピ ラミッドの上のカプセルに 行けばOKだゼイ。		
6-2	グリーンのメッセージボ ックスを見逃がさないよう に。朝焼けの起きたときに、 マップエンドを通過すれば、ボス・マザー＝エンブリヨへ行ける。		04時～05時
ST 7-1	ここもタイムがキビシイゾ。1周して、円いクリアードームの並ん でいる所の最後のドームが クリアポイントだ。あせら ず行こうネ。		
7-2	いよいよラス前だ！ マ ップ後半のアスキースティ ック Jr. が、メッセージポ イント。ボスはサイバートック・バイオアームド＝ルリーマだ。		時間制限なし

## トップシークレットテレフォン

# 03-221-9988

しかし、これだけ教えたんだから、クリアできるよな…エッ!?  
もっと教えろって!!

## わっ!! と教える

馬喰町のボヘミ  
アン、こみね竹助  
56歳。「てやんでエ

～!! ここまで教えたら、無敵モードだって公開しちゃってんだヨ!!」ん、もう～。そんなこといったって、無敵モード教えちゃったら、せっかくのゲームが楽しくなくなっちゃうでしょ!!「おうおうおう、こちとらアクションがニガテな上に気が短けェんだ! つべこべぬかさずさっさと教えねエか!!」わっわかりましたヨ…それじゃナイショでこへTELしてください。くれぐれも他言しちゃダメですヨ!!  
わかってますねッ!!



姓は渋谷、名は善隆。日本テレネットの営業部長で、皆の者、頭が高い! 控えおろう。というくらい、おえらい人なのだが、本当はこの福袋の愛読者というとてもひょうきんな人なんだよーん。

第1回 7/8 → 7/17  
第2回 7/18 → 7/27  
第3回 7/28 → 8/6  
お休み 8/7

## ダイヤルは正確に、まちがい電話厳禁!



描きおろし

美少女図鑑

緑沢みゆき

1900年3月22日生、青森産。デビュー作は、『燃える女』(レモンビープル)。代表作が『燃える女』です。単行本『燃える女さっちゃん』(久保書店)他。頭の中、さっちゃん!!



おはようございます♡ 1日25時間?睡眠の緑沢みゆきです。現在、パソコン(PC-8801)のプログラムの作成にとりつかれ、頭の中を数字とアルファベットが飛びかっています。

CM・《さっちゃんの大冒険》買ってね♡

\* \* \*

ところで、先日カセット文庫というモノを買ってまいりまして、聴いて見ました(くりむレモンの『エスカレーション』を…)。

あれって意外と拷問の材料になりますね。

始めは、またナオミお姉様のあのボーイッシュな声(?)が聴ける♡ と思って、スイッチを入れたんですが…あまりの恥かしさに、最後まで聴けませんでした。

今度、仕事に人が来たら、その人にも、ぜひ聴かせてやろうと思っています。

さあ、あなたも買ってごいっしょに、頭をサチにしましょう♡

というところ、文章がヘタなわたしにここまでつき合ってくださいってどうも♡—みゆき



COMPTIQ

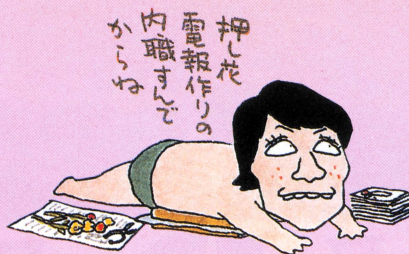
# SPIRITS

コンプティーク・スピリッツ



©1988  
Charlie





# ARCADE SPIRIT

## ●アーケード・スピリット●

イマちまたのヒットは『ベラボーマン』。やっぱり、キャラのインパクトの強さで売れたようだ。さて、今月のソフトはどうかかな？

イラスト／中野豪

### わが拳は正しき者の拳。悪には負けぬ!!

く り き ん と ん

## 功里金団

拳法アクションコミック全盛の時代、ゲームにだってその波はおよんでいるのだ。さあ、雑誌で見るあの興奮をゲーセンで味わってみようじゃないかっ！



### 時は世紀末、乱世の時代を"力"が支配する……

古代中国に「春秋戦国」なんて時代があって、そのころは強者があちこちに出現していた。そして、その中でもっとも強い者が残り、覇権を手にする。弱肉強食の世ではアタリマエの話。しかし、それが常に正義だとは限らない。

ちなみにこのゲームの舞台は中国じゃなくて、199×年・世紀末。

この世の覇者を狙おうとする「霸王」率いる集団が、アメリカ政府を脅やかしていた。なんの抑圧もなく自国に巣食った集団に対して、政府はなすすべもなく、また、各国首脳の設立したWSPO（世界警察機構）の送り込んだエージェントも、まったく無力。

こうしてラチのあかないまま月日は流れ、ある日WSPOの情報部員である“Mr.Marion”とその娘“Chris”が集団の手に落ちてしまったのだ。クリ

スは中国の小さな村に住む「金団」に1通の手紙を出し、助けを求めたのであった……。

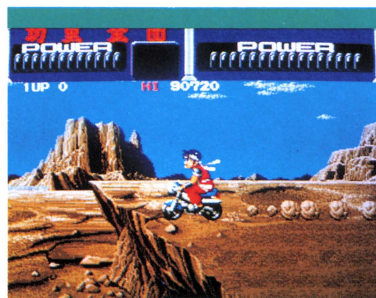
——さて、単身敵のアジトへと向かった金団は、霸王とその手下の野望を打ち砕き、Mr. マリオンとクリスを救うため、地下の入口から侵入する。

金団は「功力真拳」の伝承者。この拳でワサワサ出て来る敵をなぎ倒し、ア

ジトの奥深く進んで行こう。レバーを左右いずれかに2回続けて入れると、ダッシュするぞ。

ジャンプはレバー上方向で低く、ジャンプボタンで高くジャンプする。攻撃はもちろん攻撃ボタンだ。

このゲームにはラウンドはない。5人のボス(魔拳士)のところでそれぞれひと区切り。勝たねば先には進めんぞ。



▲クリスの手紙を読み、金団は敵のアジトへ！



▲地下のアジトへ！ 本番はこれからだ



## SPIRITS

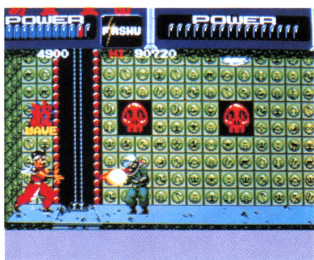
見せよ！  
功力真拳奥儀

## グー・チョキ波

攻めの部の奥儀で「波っ!!」と直線上の敵をフツ飛ばす痛快無比の必殺技が“グー・チョキ・波”。

攻撃ボタンを押せばなしにして「気」をため、(このとき上のウインドにグー→チョキ→パーのサインが出る)、パーが出たら一気に発射っ!

ただし、グーやチョキのときに放っても不発に終わってしまうので注意。



▲漢字の“波”の下に“WAVE”がミソ

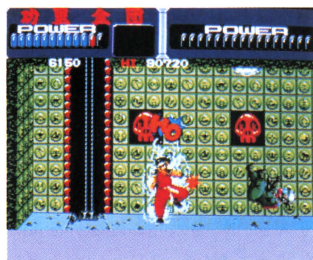
単調な攻撃では、ゲームにもオモシロ味が出てこない。そこで！ 功力真拳の奥儀をシヨクンに伝承しよう。

## オーウをまとえ！

守りの部の奥儀。

レバーにもボタンにも触れずにいると「呼吸法」の状態に入り、赤→黄→青のオーウをまとえる。

基本的にはバリアの役目を果たすが、同時に攻撃力のアップにもつながるのだ。エライ！



▲防御だけでなく攻撃にも有効だよ

## かかって来なさい。百戦錬磨の武道家たち

マップの途中「ボスとボスとの間」には、5人の武闘家(中ボス)が待っている。コイツを倒さなければ、ボスの部屋へは行けないヨ。

ボスは蹴りの連続でたいがい倒せるけど、最後の「モアイ・ザ・ジュニア」はクセ者!

恐怖の“マウンテン・レンジ・プレス”をくらったら、ダメージはデカイぞ!!

ドラゴンアチャ



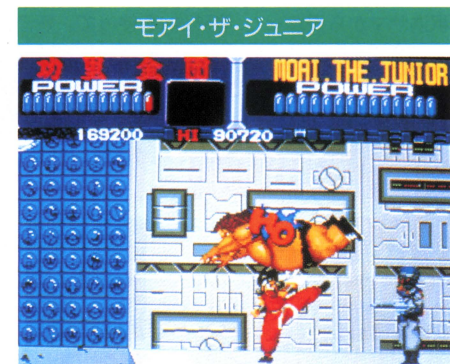
ボニーアミデー



ウェー・ウーディ



沢手羽操定



## あまりに手ごわい！ 金団を待つ五つの拳

さらに！ 鳥のようにすばやく、アヤしくも恐ろしき拳を操るボスたちだ。

対戦の前に会話モードがあり、これがなかなか「〇斗の拳」していて、一見の価値ありといったところだ。ふっ……ノウガキたれるのもイマのうちよ！(と言ってあっさり負けてしまう自分が悲しい。同じ鳥でもホロホロ鳥……。)

そして霸王との決戦のあとには!?

## 狂牙 鶴風拳



◀かまいたち・連続パンチ・ヘッドバットなどを得意とするヤツだ

## 雷牙 梟影拳



◀自分の残像で攻撃してくるのと、自分の姿に消しての攻撃がある

## 烈牙 孔雀重拳



◀分身の術でプレイヤーを惑わすが、実体はひとつ。それを見極めろ!

## 幻牙 鳳凰飛拳



◀自分の姿を幻影となして攻撃してくる。実体が出た瞬間が勝負どころ!

## 霸王 覇力光拳



◀最強の敵！波動拳みたいなのは撃つわ、グー・チョキ・波は止められるわ、超手、こわい!!



# 閻魔サマご乱心 地獄は大混乱!!



エンマ乱れりゃ地獄も乱れる。ついでに妖怪たちがやりたい放題! これはちょっとほっとけない!



## 地獄のありように、お釈迦サマもおおあわて

「お釈迦サマでも直せない」のは、恋の病ばかりじゃない。地獄の統治者・閻魔大王が、ある日突然ご乱心。エンマにお灸をすえようにも天界と地獄界を結ぶ門が閉ざされてしまい、どうしようもない。こりゃいかんというワケで、人間の高僧「覺運坊」(この名前がいい。ちなみに2Pは「東仙坊」)に閻魔討伐を命じたのだった。

地獄の入口・墓場から始まって、7つの地獄をめぐる旅。お釈迦サマから授かった「魔破珠」を使って、妖怪退治をしよう。



▲ふむふむ、お釈迦サマのお告げ



▲文字どおり、ここは地獄の一丁目

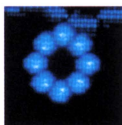
こんなアイテムがあるのじゃ どでかいボーナスから、武器のパワーアップまで、いろいろ!

### 御守り



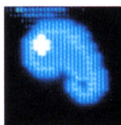
いわゆるボーナス。続けて取っていくと点数がアップしていくゾ。

### 数珠



1個取ると2連射、2個取ると3連射……と、最高5連射までアップ。

### まが玉



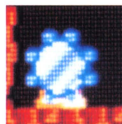
投げた魔破珠のパウンド数が1パウンド増える、「まがったまの」肩。

### 魔破御守り



写真の紫(5万)、ほかに緑(2万)、赤(1万)の巨大ボーナス!

### 帝釈鏡



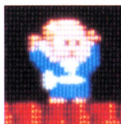
取ると一定時間無敵になる。超ありがたいアイテム。1000点だよ。

### 後光付観音



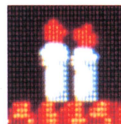
後光(バリヤ)がついて、敵の攻撃を1回だけ防いでくれる。1000点。

### 坊主人形



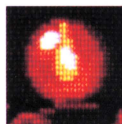
ズバリ、1UP。ほかに書くことないよー、どーしよう、あっ、埋まった。

### ろうそく



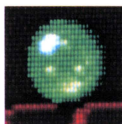
画面右下のろうそく(タイマー)が2本分増えるゾ。ありがたいや。

### 飛炎魔破



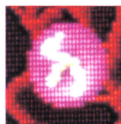
珠が割れると、炎(仏飛炎)が左右にタテ1列、各4つずつ飛び出し、そのライン上の敵にダメージを与える。

### 魔爆破

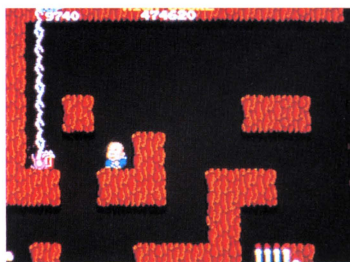
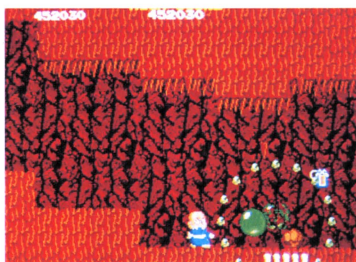
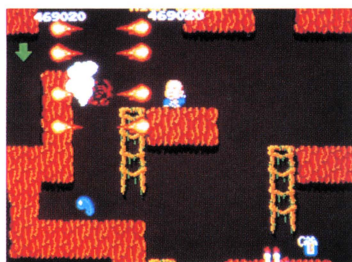


割れた珠が、16方向に飛び散り(破砕珠)、敵にダメージを与える。ハデなようだけど、飛び散る範囲は狭い。

### 魔破雷打



珠の割れたところに、雷(滅紫電)が落ち、画面上のすべての敵にダメージを与える。雷をモロ受けの敵はダメージ大。





# SPIRITS

## ここは地獄の何丁目??

閻魔大王がいる部屋までの道をカンタンにお話しよう。  
行(ぎょう)を積むのは僧の常よ、ほっほっほっ……。

で、道程(ドウテイと読む。ただし  
未経験者のそれではない)の説明ね。

地獄の一丁目は文字どおりの入口。  
墓場を抜けてボスキャラ「卒塔婆」を破  
壊して、井戸に入ってオシマイ。

二丁目は三途の川。舟で渡りましょ。

三丁目は火炎地獄。火の海を越えて、  
ボスキャラ「春苦」と対戦だ。

四丁目の血の池地獄は、落ちないよ  
うに足場を確保するのがタイヘン。

五丁目は氷地獄。すべるすべる!

六丁目の迷い地獄、これがまた広大  
なマップで、頭がパニックに!!

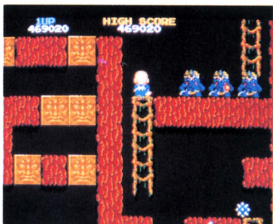
そして七丁目、閻魔の洞窟だ。  
怒涛の攻撃を越えたあとに覚蓮坊  
を待つものは……おっと余白がな  
くなってしまった!?



水柱を利用するか、それと  
もタダの障害とみるか……?



「スライムではありません。  
「氷室まんじゅう」という敵



とマムム……このへんになる  
とマニアの世界



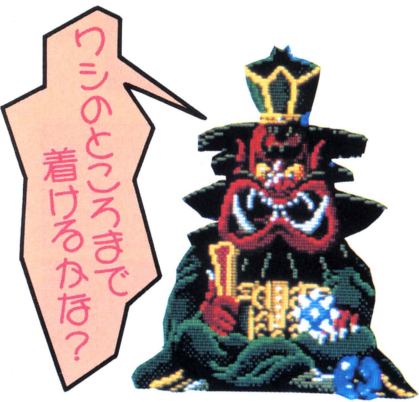
「一丁目のラストのほう。  
婆」を破壊して……! 右端の「卒塔



「キヤ何これ! 上からゴミが落ちて  
来るじゃないかー!!



「こも渡るのかなりつらそう、くす  
れ橋」を渡るのかなりつらそう、くす



シューティングからひと息。たまにはのんびりゴルフでも。

## バーディ・トライ

ゴルフゲームはいろいろなメーカーから出ているけど、元祖家  
元は、やはりデータイースト。『プロゴルフ』(1981)。名前を知  
っていれば、キミはもうかなりの古株マニアだろう。

というワケで、今回新しく出たこの『バーディ・トライ』。なによ  
りも操作がシンプルなのがポイント。レバー&2ボタンで必要  
十分なセレクトやマークができ、クラブ選択やスライス、フック  
はもちろん、ボールの上下いづれをたたか、などの指示もOK。  
それにグリーンでは、芝の目の強さや方向が矢印で表示されて  
いるから、とてもわかりやすいのだ。

全18ホールのうち、最初はオーソドックスなコースだが、後半  
はほとんど『プロゴルフファール』の世界。14・15ホールが見モノ。

スコアカード表示のときに出るプレイヤーの表情も、あがった  
成績に応じていろいろ変わる。コレもミソだよ♡



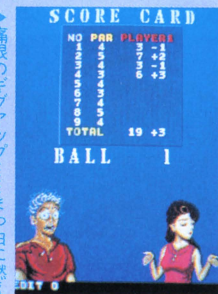
ナイスショット! あらら……  
ちよつと強かったかな?



ナイス・イーグル! 芝の目をバツ  
チリ読んで、グリーンはオマカセ☆



痛根のギブアップ……まっ白に燃え  
つきてしまったのであった



とにきくま……すぐのコースなのだ。  
No.15.





# 思いっきり「考えちゃう」 ゲームがやりたかった！ これは絶対オススメ

考えるほどにオモシロイ！ だから時間を忘れてついハマっちゃう。そんなゲームがアイレムから登場だ！

「最近なんかゲーセンに行ってもつまらない、やるゲームがない」と思ったら、頭をつかうパズルゲームがほとんど出てない……と感じた人、多いはず。そんな思考派マニアにとっては、お待ちかねの1本だね。

奪われた夢袋を取り戻すため、ヒーロー「キックル」がガンバっちゃう、全40面。ウォット（スライムみたいな敵）をキューブに変えて、敵をつぶしたり、通路を作ったりして、夢袋を取りに行こう。バネやハンマーをうまく使わないとクリアできない面も……。10面ごとにボスキャラとの対決もある。

## 基本の基本はこの2つ

### 穴を埋める

キューブを使って通路を作る、そして夢袋を取りに行くのが第1のルールだ。ただし、の部分は埋められないヨ。

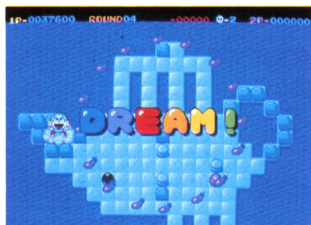


### 氷柱を作る

キューブを止めたり、敵の進入を防ぐ役目を果たす。これをタイミングよく立てるのが、アトの部分で重要テクになるのだ。



▶ クリアだよーん、とっても DREAM な画面だね



◀ 10面のボス。弱点は、いったいどこだ？

## どう 怒涛の面紹介なのさっ！

お金を入れてから考えるのは時間をもったいないという人のために13面までバーツと紹介だ。ゆっくり攻略法を考えてみてくれ。ただしホントに難しい面が、まだまだ先にひかえてるゾ……！



1 まっ・たく・カン・タン！ タデに渡って、ハイ、終了



2 最初は氷柱に囲まれているので、そこから出て……



3 バネが初登場。お地蔵さんはナンなのかな？



4 敵がかなりうるさい面だ。渡るのに関しては問題ナシ



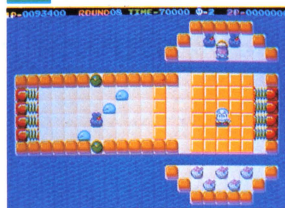
5 ハンマーの動きを考えよう。タイル張りの部分がクセモノ



6 コケッコの動きに注意。向こう側へどーやって行くか？



7 氷柱を作りながら、砲台の弾をよけて進もう



8 滑るキューブを氷柱で止めるテクが必要な面だ！



9 出ました、2重ハンマー。うまく使いこなしてくれい！



11 一見カンタンだけど、バクダン（ボン）がイヤラシイ



12 パニック面！ どこを通ればいいか、よく考えてね



13 右側のミゾをどうやって埋めるかがポイントだ



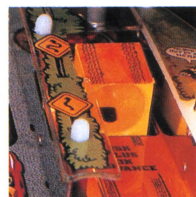
## SPIRITS

いきなりピンボール! めコーナーだよん

Secret  
—シークレット・サービス—  
Service

ビデオゲームばかりがアーケードじゃない。もともとは業務用ゲームの総称だから、ピンボールも、クレーンも、メダルも、みんなアーケード。てなワケで時代はピンボール。

▶イーター。PB史上初のボールを食べるターゲット。3ボールマルチプレイのチャンス!



データイーストのピンボール（以下PB）第2弾『シークレット・サービス』には、いままでのPBにはなかった魅力がイロイロ。そこらへんのお話をPB歴16年の“シークレット・ピンボーラー”氏にうかがってみたゾ。



▲ホワイトハウス。ここにボールを入れば、マルチボールチャンスだ。さらに3ボールマルチのときに入ると、ジャックポットだ!

「まず、音楽ですね。プレイフィールドの状況やレベルに合わせてBGMがいろいろと分かれています。有名ドラマ（スパイ大作戦）の曲などを取り入れたりして。

また、マルチボール（フィールドに複数のボールが飛びかう。これがまた魅力のひとつ!）の取り方なども従来のとはちょっと違ってきます」

——ズバリ、PBの魅力とは?

「マシンをゆすることでボールを動かせる、つまり体を動かすと直接ボールに動きが伝わることですね。一種のスポーツだと思っています」



▲①3枚のターゲットに3回ずつ当てると、イーター出現。②3色のライトが1列になって動いているときに狙い撃ち! すると一発でイーターが出現だ。③点減しているターゲットを狙ってボールを当てれば、アウトレーン（下の両ワキの外側のレーン）に“スペシャル”が点灯だ

——読者にアドバイスを。

「ピンボールはやるほどうまくなるゲームです。“どうすれば高得点が出るか”といったルールを理解してください」

©1988 DATA EAST PINBALL, INC.

## ●タイトー新製品発表会

## 「地獄めぐり」ほか多数を発表

今月号で紹介した『功里金団』『地獄めぐり』のほかにも、タイトーからは新製品がイロイロ。それをざっと紹介しちゃおう。

## ●ダッシュ野郎

『ジッ○ーレース』をホフツとさせるバイクアクションゲーム。敵バイクや障害物を避けながらアクセルとブレーキを駆使して、アメリカ大陸を横断しよう! 途中でヘリが落とすパワー

アップアイテムも見逃すな!

クオリファイランクをめざして、さあ、スタート!

## ●中華大仙

法術会得の旅に出た仙人、マイケル・チェン。最高位「中華大仙」の称号を得るために、試練を乗り越えろ!

五行山、黄河、万里の長城、泰山、天上界の5つのラウンドに挑戦! ボスキャラも待っているぞ。



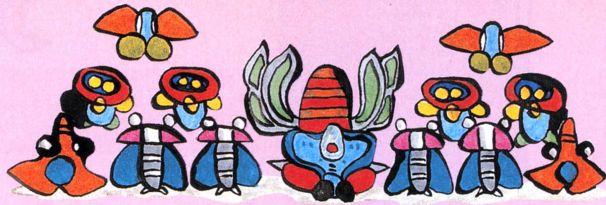
▲ゲーセンでもそのうち見られますヨ

## ●スーパーリアル麻雀PⅢ

まさか知らない人はいない“PⅡ”、そのシリーズの第3弾。今度は「かすみ」「みき」の姉妹がお相手♡ おらおら、リーチ一発ツモ・ドラ11!

以上の製品、発売をお楽しみに!





# Engine SPIRIT

## ●PCエンジンスピリット●

ますますの盛り上がりを見せてきた、PC エンジンソフト。  
この夏また新たな旋風を巻き起こす予感が!?

イラスト/菅原敬



ギャラガ軍団との最後の決戦!

## ギャラガ'88

金鳥の夏・日本の夏……というワケで、今年もまたやな虫の季節になりました。そこで、虫退治といえばこの1本（何のこっちゃ）。蚊とりマットとまちがえないようご注意ください（だれもまちがえねーつつの）!

## 宇宙暦082682。ヤツらは生きていた……!

『ギャラクシアン』『ギャラガ』『ギャブラス』と、3度にわたるエイリアンとの戦い——ヤツらは全滅した……ハズであった。ところが! ギャラガ軍は“次元移動能力”を身につけ、また宇宙を脅やかしていたのである……! かくして、最後の戦いのときはきた。

ゲーマーならだれでも1度はプレイしたことがあるはずの『ギャラガ』、そのリメイク版として登場したのが、この『ギャラガ'88』だ。

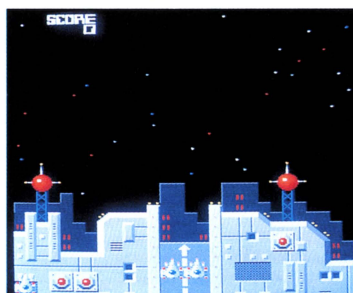
基本の基本は『ギャラガ』なので、とくに説明の必要はないだろうけれども、構成でかなりグレードアップしている点があるので、その点を少々。

まず、ステージ数は全部で29。さらにこれが4つの次元に分かれていて、アイテムを取ることでワープすること  
178 ©1988 NAMCO

ができる。高い次元に進むほど点は高くなるけど、難度もアップするので念のため。数ステージごとに移り変わっていくバックにも注目。

次に新種族の登場だ。点数も高いけど、攻撃も特徴的。ポイントをつかんで、バッチリ攻略したい。

そして、自機のパワーアップ、これ



▲デュアルでスタート! 基地を飛び立ち……

に従来の「デュアル」のさらに上「トリプル」が登場。これを使えば、攻撃は10倍だっ!

おあとはチャレンジングステージ、いや、「ギャラクティック・ダンシン」と呼んでもらおう。これがまたノリのいいリズムに合わせて、敵が踊る♪! ——と、それでは次のページ。



▲ザ・ラスト・ウォーズが今、始まる!



## トリプルファイターで進撃!!

ゲームスタート時に、シングルかデュアルのいずれかを選べるんだけど、もちろんデュアルでスタートの方がいい。だけど、

より強力な攻撃力がやっぱりほしいよね。そこでトリプルファイター（昔の特撮に、こんなのあったな）の出番というワケだ。

## エッ!? デュアルがいちばん弱い?

3つの形態のなかでもっとも強いのは、もちろんトリプル。弾足も速いし、3連射ができる。

で、なぜデュアルがいちばん弱いのかというと、

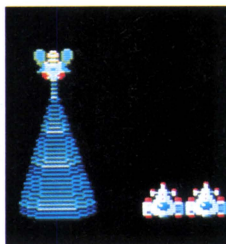
①マトが大きい。

②ツインの弾の間を敵が抜けることがある。

というのが最大の理由。攻撃力がかなり中途ハンパであるために、敵の弾のスキ間をかいくぐる機動性の分だけ、シングルの方が優れているという理屈。

だからといって、トリプルでダメージを受けてデュアルに下がったからって、ムリにシングルにするなんてバカ

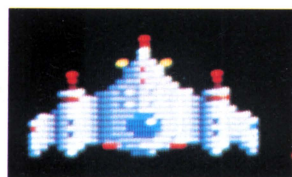
なことはすることない。敵の弾をうまく誘導して、逃げ場を作るのがポイントだ。端で止まると負けは必至!!



▲トラクタービームでキャブチャーされて……



▲このあと連れ去られ……



▲そのギャラガを飛行中に撃墜するとこうなるのだった!

## 私はこうしてトリプルした

## 个性的にパワーアップしたギャラガ軍団

## DON(ドン)

撃つと花火のように盛大に爆発する。敵数が残り少なくなると、子供が降ってくるゾ。これを全滅させると高得点。



▲花火のあとには子供が残る。これを全滅させると、1200~1600点

## NIN(ニン)

個人的に大嫌いだ、コイツ! 左右にジグザグ飛行し、たまに止まって手裏剣を出す。このとき撃つと得点アップ。



▲こうやって手裏剣を出しているところをうまく狙おう! 撃つたびに顔が変わるのがミソ

## PAN(パン)

撃つごとにふくらみ、4発でパンと破裂する。登場のときに突っ込んでくるヤツもいるので、十分注意せよ!



▲名前のとおり“パン!”と割れる。巨大にふくらんだヤツが宙を舞う姿はギャグ!

## KAN(カン)

硬い甲羅を持っていて、背中を向けているときには撃つてもムダ。腹を狙って一発! 点が高いので好き♡



▲編隊で上にいるときは撃つてもムダ。下のほうのヤツのような状態で当たる

## 合体

編隊のゴエイが、なんと空中で合体! 巨大になって降下してくる。

ゴエイ×2



3発で破壊でき、点数もグンとおトクだが、油断していると画面の端でつぶされることがよくあるので注意してくれ。

この他、ザコの分裂編隊もかなりの高得点。点カセ狙いの人は要チェックだ!

## 巨大ゴエイ

▶ばあーん! こいつあすこい!!  
ただしこいつの出ているときは、ドンの子供やザコの分裂はないよ



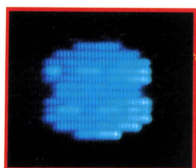


ディメンション

# 次元アップでグレードアップ

青のカプセルを2つそろえると、「ギャラクティックダンシン」終了後にワープがで  
き、ボーナス得点が入る。

初心者はワープをせずに、易しい次元で  
勝負した方が無難でしょう。点数が狙いた  
くなった所で、上のステップへ進もう。



## 29面の道は長く ケワシイのだ……!

昔の『ギャラガ』がループゲームだ  
ったのに比べて、『ギャラぱち』はたっ  
た(?)29面。しかし敵のランクの上が  
りかたは、ハンパではゴザイマセンぞ。

初心者の第1 関門は8~10面だね。  
1度にわき出てくる敵編隊に、最初は  
かなり手こずるんじゃないかな。

27~29面もスクロールの惑星面!



▲上へ進むほど得点も難度もUP



▲いちばんハードなルート。初心者はずっと下で行きましょう

1	2	3	4	5	6	7	8
1-2	4-6	8-10	11-13	15-17	19-21	23-25	27-29
宇宙ステーション	氷の惑星	惑星表面I	隕石群	宇宙墓場	火星	惑星ギャラガ	惑星表面II

### 惑星面I



▲氷の惑星のバックに、星が見え隠れしているのがスズシ

上でも書いたけど、  
ここは初心者ハマリ面。  
降ってくる隕石の間に  
敵や敵の弾が容赦なく  
落ちてくる。

途中のオタマジャク  
シの編隊は、全滅させ  
ると超高得点だ! (ト  
リプルでない困難)

### マニア面!?



▲『ギャラガ』に人気を食われた感のある『ボスコ』。哀愁が漂うなあ……

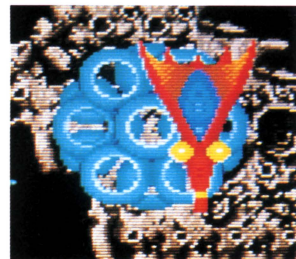
この背景と機雷を見  
て「あっ!」と思った  
人、かなりのナムコ通。  
そう! 皮肉にも『ギャ  
ラガ』と同時期に発  
売された名作『ボスコ  
ニアン』のバックだ。  
どこか残ってるゲー  
セン、ないかなあ……。

### 最終ターンで待つ巨大ボス

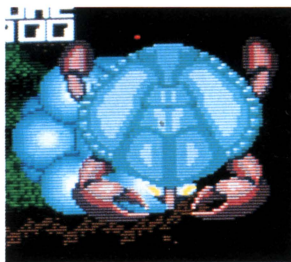
#### 01 ニュホホ



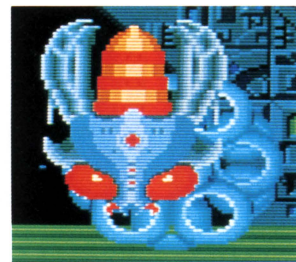
#### 02 ダイダイ



#### 03 カメハメ



#### 04 ハーイハイ





## ボナス編

## SPIRITS

## 華麗なギャラクティック・ダンシン

『キャラぱち』の売りの1つが、このチャレンジングステージ（ギャラクティック・ダンシン）だ。

やっぱり稼げる所でしっかり稼ぎたい、というキミ、ここはその基本になるので、注目すべし。

## 見て楽しむか、稼ぎに出るか

なんてったってスゴイのは、ワルツ・タンゴ・ジャズ・マーチなどの音楽（これだけでもスゴイんだけど）に合わせて、ギャラガたちが踊ってこと。これにボーッと見とれるか、あくまで稼ぎに徹して撃ちに行くかは自由だ。

1回に登場する編隊を全滅させると1000~2600点、40匹すべて撃つとパーフェクトで、10000~25000点のスペシャルボーナス。ただ、これが1発はずして39匹だと、3900点（これを“ザンク”と読んだ人！ あんた背中が煤け

てるぜ……ふっ）まで安くなっちゃう。そういう「一発の損」がコワイという人のために、とっておきの技(?)を教えよう。

ステージが始まって、コントローラーにまったく触れず、終わるまで待つ。当然ボーナスは0点だが、その後“ドーン”と花火が1発、パーフェクトのスペシャルボーナスと同じ点数がもらえるのだ。これが「シークレットボーナス」。ゆっくりギャラガのダンスを觀賞するのも、オツなものだよ。



▲点が欲しけりゃ、パターンを覚えて、先手を取って打ちまくる！ ボーナスでも同じこと



▲『ギャラぱち』名物・宇宙の花火。うーん、多摩川の花火大会か!?

## 果報は寝て待つ

## シークレットボーナス

マイシッパがデュアルやシングルのときには、ムリして撃たずに、シークレットを手がたくもらっておくのが利口だ。そこで格言：

「不確実なパーフェクトより  
確実なシークレット」



宇宙の広さに感動する

「ご覧の通り！ ちなみに『ギャラガ』にはないヨ

## どっちが難しい!?

## アーケード版と比べてみよう

ご存じの人も多いと思うけど、『ギャラぱち』は昨年12月、アーケード版がすでに発表されている。

「どせPC版とおんなじさ、PCでキワメりゃ楽勝よ!」と思ってる人！キミは甘い!! ——というワケで、アーケード版について、PC版との比較を中心に、ざっと紹介しておこう。

【1】D-5まであるゾ!

PC版の次元数が4だったのに対し、アーケード版は5。で、D-5はどういう世界かという、D-1~4まで

の敵がなんとオールキャストで登場！これに勝てないうちはイバれないよ!?

【2】エンディングは?

アーケード版は1~10をクリアすると、2~11に強制的に上げられてしまう。よってD-1のEDはなく、2~5の4通り。次元の大ボスはアーケード版のが正式で、PC版は1つずつズレている。

さらにアーケード版では、EDに華麗なグラフィックが！ とくにD-5のED#4では……♡ 私はこれが見

たくてこのゲームに燃えたのだ（悪かったな、どせミーハーだよ!!）

【3】その他

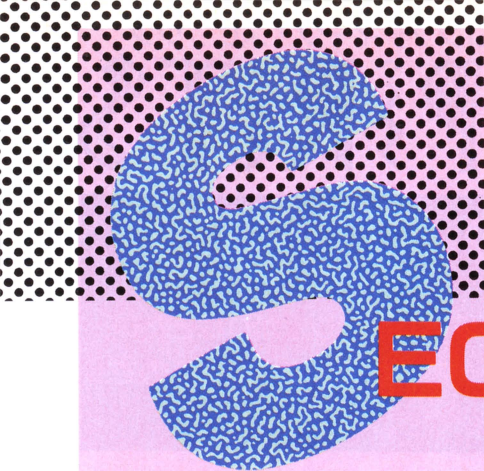
①チャレンジングステージの次元と飛行パターンの相関関係が違う。

②アーケード版ではラスト1匹の敵を残しておく、しばらくたって逃げてしまう。

③出現する敵の種類がPC版は少ない。

④配点が細かい点でかなり違う。などなど。ゲーセンでもプレイして、腕だめししてみてネ。



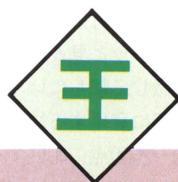


# SEGA SPIRIT

## ●セガ・スピリット●

どうも……1回お休みをいただいてしまいまして、失礼しました。あれえ？ やめたんじゃないの？ なんて冷たいこと言っちゃダメだよーに！

イラスト／梶村嘉一



## ゴルベリアス

シューティングでは定評のあるコンパイルが作ったRPGがSEGAにも移植された。そこで見たものは、地獄のさたもなんとやら……！

### ・STORY・

深い谷に囲まれた静かで平和な国、アレイド王国。豊かに見える国だが、水を得るためには深い谷底まで降りていかなければならなかった。

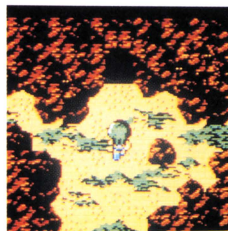
ところがある日、その谷で「魔物を見た」と言うものが現れた。そして、そう証言する人が日を追って増え、人々は谷に行くことを恐れ、王国を離れていった。

国王はこの魔物に苦悩するあまり、病気になる。国王の病を治すには、谷底にある「メア」という薬草が必要だという。しかし魔物を恐れて、だれも行こうとはしない。みかねた王女リーナは、人々の制止を振りきって谷へと向かったが、それきり帰ってはこなかった。

その話を偶然耳にしたケレシスは、リーナ姫を探しに谷へと向かった……！

### ケレシスの旅立ち

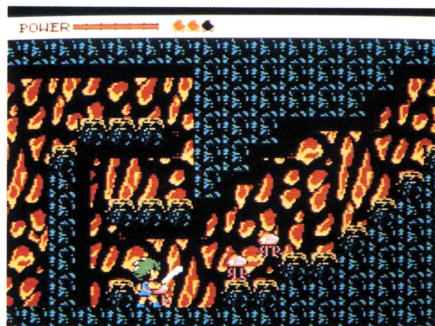
旅の少年ケレシスは、不幸な国王親子に同情し、2人を、そしてこのアレイド国を救うために旅に出た。しかし、この国について彼は何も知らない。武器さえ持つてはいなかった。ケレシスの無謀ともいえる旅——それを密かに見守っていた老婆は、谷底への道で武器をケレシスに渡した。彼の本当の旅が始まったのだ！



▲いよいよケレシスは谷底への入口を降りていく……



▲なにも持たないケレシスに、リードとブーツをくれた。しかもタダで！



▲洞くつの中では後ろに下がりがすぎると入口に戻されるぞ



## SPIRITS

## 豊富なアクション・バリエーション

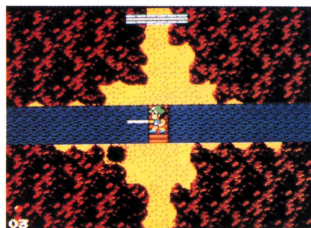
## ①上下スクロール面

基本的なマップを構成するのが、この1画面ごと、上下左右のスクロール面。

最初は動ける範囲が限られているけど、ゲームの進行程度によって、どんどん範囲が広がっていくんだ。1画面に1つの隠された入口があるから、それを見つけ出し、情報やアイテムを手に入れるのも重要なおつとめ。



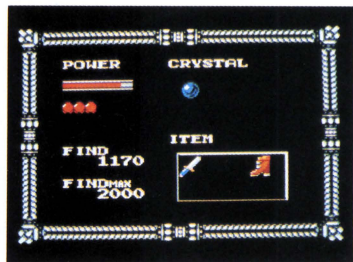
▲並んでいる岩を壊していると出現する入口もある。中に入ると、そこには……



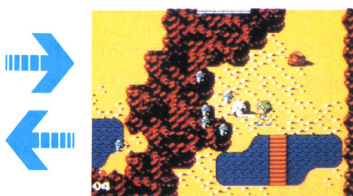
▲アレシスの左下に隠された入口が姿を現した！



▲弱い敵の多いところでお金をたくさん集めよう。



▲ポーズをかけるといまの状態が表示される



▲この画面の入口の出しかたは、敵を倒すことか、それとも……？

## ②横スクロール面

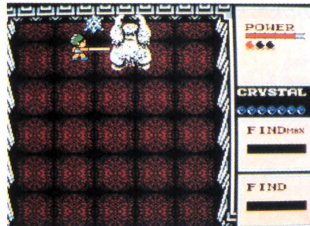
スタート時や隠された入口の中にあるのが、この横スクロール面。アクションのレベルが高いので、要注意。



## ③強制タテスクロール面

この面も隠された入口の中にある。このシーンはボスキャラへの通路。この面で壁にはさまれると、ケレシスのパワーをゼロにされてしまうので、多少のダメージは覚悟で、どんどん進んでいかないといけない障害物レースのような面。

ボスキャラは動きを読みきれば、それほど強敵ではないけれど、倒すだけでは意味がないんですね……。



▲ボスキャラとの対決！



▲敵とカベのスクロールは、はさまれたらおしまいだ

## なにからなにまで金しだい

なにがスゴイって、このゲームの金銭第一主義といったら、もう……。

ボスキャラを倒して開いた入口に入ると、「よ〜く倒した、×× FIND (アレイド国のお金の単位)で〇×を

譲ってやろう」なんだよね。これは全アイテムに共通で、すべてお金で買うことになっている。だから、ザコキャラでもせっせと倒して、お金を貯めなきゃいけないんだ。



▲今回のランダーは超特大の大サービス、なんだけどねエ



▲たくさんFINDをくれないとすねるっぴ！



▲ボスキャラを倒しても、お金がなければ話にならない



# スーパーレーシング

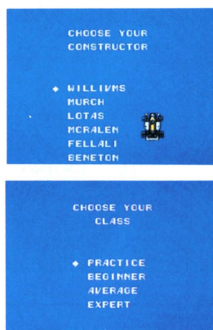


レースものには力が入ってるSEGAの今度の新作は、超本格派のコレ。夢にまでみたF1ドライバーになりきって、めざすは「世界一速い男」! (女の子だと世界初の、世界一速い女の子ってこと!?)

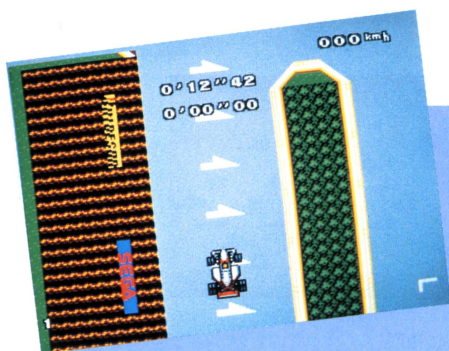
## 世界最速の男たちに挑戦

### ▶ プラクティス

このゲームでは、コースに慣れるための純粋な練習走行とレースに、大きく分けられる。レースにも何段階があるけど、これは相手の速さや、周回数の違いだけでしかない。レースでは、本式のレースと同じように、1台ごとにタイムアタックをして、そのタイムによってスタート順位が決められる。

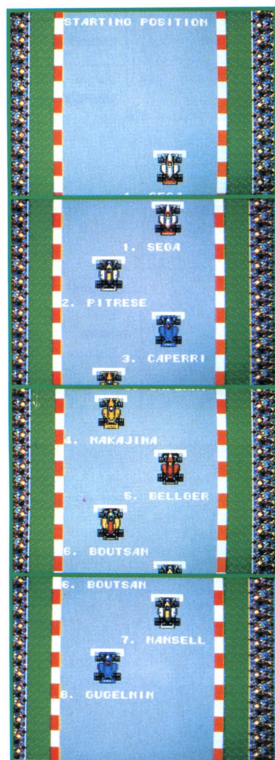


◀車の特性も実車に合わせてあるから、車選びも大切だよ  
◀慣れないうちは、プラクティスでコースの研究をしよう



▲クオリファイはビットからのスタートだ

## Ready!

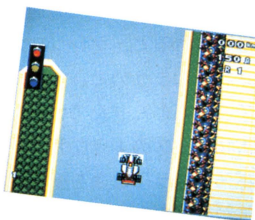


### ▶ GPスタート

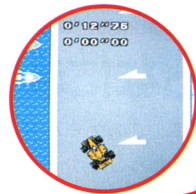
さて、世界の強豪たちと同じスタートラインについたわけだけど、まわりをよく見てみよう。このゲームのほかのマシンは、実際の選手とは名前がちよっと違う。

ところが、このドライバーたちは実際のドライバーと同じようなクセを持ってるんだ。たとえば必ずスタートに失敗して、あとからガンガン追いつてくる某ドライバーとかね。だから、実際にF1で走っている人たちのデータを集めておくと、有利に走れるし、ホントに彼らと走っているような気がしてくるんじゃないかな?

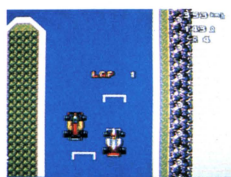
## Go!



▲スタート直後の混戦からいち早く抜け出そう



CRUSH!



▲コースによって路面の色がちがうので走りにくいかも



▲新設されたコースのなかにはかなり難しいコーナーも



▲モナコの海岸通りでスリップ!



## ▶ピットイン

なにもかもが本格的なスーパーレーシングだから、ピット作業も本物指向なんだ。ピットに入ると、マシンのコンディションを表示してくれて、修理するかどうかを選択できる。

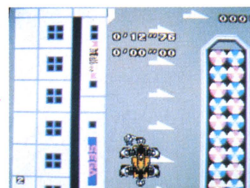
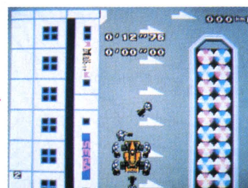
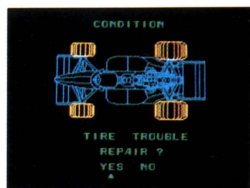
修理は、ピットクルーが、修理箇所

に応じて必要な人数だけ駆けよってきて修理してくれるほどの凝りようだ。

もちろんむずかしい修理には時間がかかるから、ピットインの間は順位がどんどん下がってしまうぞ。ココでのかけひきも重要なんだよね。

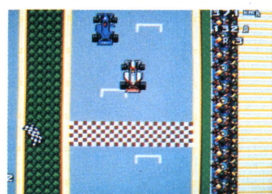


▶ピットでは修理のほか、セッティングの変更もできる



## ▶ウィナーをめざせ

1レースが終わったら、その結果によってポイントが与えられる。最初を選んだレースのグレードによって何戦するかが決



まれているので、それにしたがってレースをしたあと、

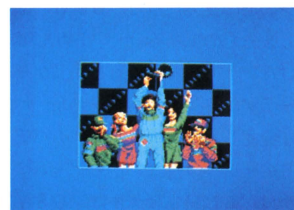
全部のトータルポイントで競う（このへんはTVとかで知ってる人が多いと思うけど）。トータルポイントが3位以内なら、栄光の表彰台に乗ることができる。世界のウィナーになろう！めざせ世界最速！

順位に応じてドライバーにポイントが与えられる

DRIVERS	POINT
1. BOUTSAN	6
2. GUGELMIN	4
3. SEGA	4
4. CAPERRI	3
5. PATRESE	2
6. NAKAJIMA	1
7. BELLGER	0

結果は、おもしろくも3位。トップ争いは厳しいものなのだ

DRIVERS	POINT
1. BOUTSAN	6
2. GUGELMIN	4
3. SEGA	4
4. CAPERRI	3
5. PATRESE	2
6. NAKAJIMA	1
7. BELLGER	0



▲なんと表彰台には立てたネ！

▲ゴールイン！前を走っているのは周囲遅れのことだよ

## R-TYPE&イース続報

### イース

前回はタイトル画面ができてなかったんだけど、今回の取材のときはタイトル入りになっていた。グラフィックはどれも生々しく、いつもの雰囲気が出る？

それから、バッテリーバックアップは5カ所まで、街の名前でセーブされる。

そのうえ再開してみると、セーブした街の中、まさにセーブした場所で始まっているじゃありませんか。これほど細かい位置まで記憶してるとは……。



▲街の中では、みんなの話を聞いていろいろ情報を集めよう



▲防具の店のデイトス。ヨロイとタテが買える

COMING SOON FROM SEGA

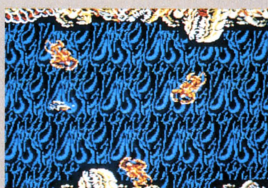


▼薬を買ったりキズをなおすラザーの病院

### R-TYPE

今回の写真には敵が入っているのがちょっとした進歩。実はコレ、アメリカで展示するためのサンプル。もうすぐ出るぜ！っていうセリフが頼もしいので、思わず使っちゃった。

巨大戦艦とかがないのは残念だけど、まだオリジナル/アーケード、どっちを使うか検討中らしいよ。



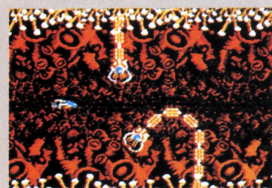
▲不思議と奥行きがあるように見えて——とまじやすいぞ！



▲このあたりはこのゲーム機でもたいしたちがいはないかな？



ちょっとブキミな感じはSEGAの得意とするところだ



▲このラウンドでは、敵を残してしまうと、かなりやっかいになるぞ





# SPIRITS OF GM

やまざき拓  
VGMでおなじみの、あの“GMO”  
が解散！ これからのGM業界はどう  
なるんだあーっ……という話から今月  
は始めてみるぞい。



COMPTEQ 新  
U DATA NEW IDOL DATA BANK



Big  
BABY

Art Direction by Makoto Yamashita (D.I.T.S.)  
Hair & Makeup by Kazuo Takagi (D.I.T.S.)  
Styling by Yumiko Tsubota (Globe)  
Photo by Yumiko Tsubota



# トップをねらえ!

GunBuster

P124からの新連載誌上バトルもよろしく!



セル原画／美樹本晴彦

8  
August  
CALENDAR

SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT	SUN	MON	TUE	WED	THU	FRI	SAT
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
							コンプティーク発売日					マルカッ発売日	
14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27
												コミックコンプ発売日	
												マルカッ発売日	
28	29	30	31										

美樹本晴彦 アニメのキャラデザイナー、イラストレーター、マンガ家など、マルチな方面で活躍中。代表作に『マクロス』など。

オリジナルビデオアニメシリーズ『トップをねらえ!』より  
©BANDAI/VICTOR/GAINAX



New

# DOLO DATA BANK

新・アイドル・データバンク

## 宮沢りえ

「今度、リハウスしてきました白鳥麗子です」  
というCMを覚えているかな？ その転校生  
の女の子が、今月号の表紙を飾っている  
宮沢りえちゃんなのだ。りえちゃんは  
映画『ぼくらの七日間戦争』で女優  
としてデビューしたばかりの15歳。  
どんな女の子なのかはページを  
めくってのお楽しみだよっ！

●IDB. NO. とは？●

今年の5月号から始まった「新・アイドル  
データバンク」では、登場してくれたアイド  
ルのみんなに出席番号をつけることになりま  
した。この出席番号を持っているアイドルの  
情報や近況報告は、「メロディデータ」のペー  
ジで毎号紹介していきます。

PART1

**RIE MIYAZAWA**

IDB007

PART2で登場する藤谷美紀ちゃんは、  
去年の夏に『第1回国民的美少女  
コンテスト』でグランプリに輝  
いたラッキーガール！7月6  
日には『応援してるからね』  
という嬉しいタイトルの  
曲が出たばかり。僕た  
ちも「応援してるからね！」

## 藤谷美紀

PART2

**MIKI FUJITANI**

IDB008



みやざわ

# 宮沢りえ

## 『ぼくらの七日間戦争』で 元気いっぱい映画初挑戦



### 映画出演は期待と不安のかたまりでした

—最近、おもしろいことって何かある？

「学校は毎日おもしろい！ 仕事も楽しいし、今はとってもハッピーかな？」

—仕事といえば、映画『ぼくらの七日間戦争』に映画初出演というコトだけど、初めて出演の話を聞いた時、どうだった？

「ずっとコマーシャルと雑誌だけで、演技もなにもやったことなかったから、すごく不安だった。最初は不安と期待のかたまりだった」

—スタッフはやさしくしてくれた？

「みんな優しくて、おもしろかった！」

—共演のコ達は？

「おもしろいんだけど、みんなが集まるとうるさいの！」

—誰が一番うるさかったの？

「……。(笑) わたしと菊池クンが争っていた……」

—役柄は学級委員長だっけ？

「あまり学級委員長らしくない学級委員長」

—本当の自分と比べてどう？

「けっこう似てた！」

—それじゃあ、演技もやりやすかったね？

「けっこう、やりやすかった」

—映画には戦車も出てくるんでしょ？

小6の時から、数々のCM出演をはじめ、雑誌モデルでも大活躍！ 三井不動産のCMで『白鳥麗子』役として注目をあびた謎の美少女・宮沢りえちゃんにインタビューなのだ！

「最初はスゴク違和感があったけど、撮影をしているうちに、なれちゃって、逆に戦車がないとさびしくなっちゃった」

—ほかに、何かおもしろいコトあった？

「撮影の合間に、美術さんがバーベキューパーティーを開いてくれたことかな！ とっても楽しかった！」

### 大人も子供も楽しめる映画です！

—名場面は？

「みんな頑張ったから、みんな見てほしい」

—りえちゃん自身が、一番印象に残ったシーンは？

「クラスのみんなとケンカするシーンがあるんだけど、撮影の日は朝から監督さんに、気持ちをいれとけよ！ って言われて、お昼も食べられなかったんだけど、撮影が終わってから監督さんにほめられたんで、スゴクうれしかった。そこが一番印象に残っています」

—今後やってみたい役柄ってある？

「これからイロイロ研究したいナ！」

—最後にコンプの読者にメッセージを！

「演技をこれから一生懸命、勉強して、頑張りますので、どうかご支援をよろしくお願いします……って演説みたいになっちゃったけど、よろしくねって感じかな？(笑)」

### ♥りえ♥ INFORMATION



### 見終わってスッキリする、スカッとした気分になる映画です！

りえちゃん初出演の映画『ぼくらの七日間戦争』(東宝系8月公開)は、明るく楽しい元気の出る映画。主役の子供達が、身勝手な大人達と対決し、自分自身の力で生きていこうとする姿を描いたもの。「みんなが普段の生活でできないコトをやっているの、見終わると、きっとスカッと気分爽快、さわやかな気分になれると思う」と、りえちゃんも言っています。



▲共演の五十嵐美穂ちゃん、我孫子香ちゃんと一緒に、何を話しているのだろうか？  
◀この映画には、あの「戦国自衛隊」で大活躍した、当時八千万もかけて作られた角川61式戦車が登場するんだ！



撮影／岩瀬陽一  
スタイリング／藤野笛羽 (Voice)  
ヘア・メイク／押田秀明

# idol Data Bank

りえちゃんのデータを  
キミのパソコンに  
登録したまえ!



本名	宮沢りえ(みやざわ・りえ)
ニックネーム	りえ
生年月日	昭和48年 4月 6日
星座	おひつじ座
血液型	B型
出身地	東京
サイズ	身長162cm、体重? kg、バスト82cm、ウエスト60cm ヒップ86cm、足の大きさ23.5cm
出身校	都内某中学校に在学中
趣味	映画鑑賞、音楽鑑賞
特技	スポーツ
歌手デビューはいつ?	いまのところ予定はなし
ディスコグラフィ	なし
TVドラマ出演歴	なし
CM出演歴	明星チャルメラ、コカコーラ、不二屋キットカット、ケンタッキーフライドチキン、三井不動産リハハウス、etc.
どんな性格?	明るくて、のんき
自分の体で好きな所	髪
自分の体できらいな所	手
好きなファッション	ジーパンにTシャツ、わりとラフな感じがスキ
好きなスポーツ	スキー、水泳
好きな動物	犬、猫
嫌いな動物	へビ
好きな音楽	マドンナ、レベッカ、ブルーハーツ
好きなアーティスト	とくにないの
好きな食べ物	フルーツ、イタリア料理、お寿司
好きな色	赤・白・黒
好きな絵	かわいらしい絵
好きな場所	静かな所、海
尊敬する人	お母さん
理想の男の子	男らしくて、やさしくて、体格ががっちりしていて、清潔で、スポーツができる人
きらいな男の子	元気がない人、暗い人
よくみるTV	サザエさん
好きな映画	ローマの休日
旅行したい国	?
占いを信じる?	信じます!
初恋はいつ?	小学校2年生の時、リバーフェニックスみたいな顔の人
いちばん大切にしている物は?	熱帯魚(グッピーの赤ちゃん)
愛読書	セブンティーン
ライバルは誰	ライバルは……イナイ! (笑)
弾ける楽器	トライアングル
欲しい物	大きな犬
キスの経験	あります! お母さんとね!
チカベにあったことは?	ない
結婚は何歳でしたい?	27歳、でもわかんないヨ
コンピュータをどう思う?	便利!

♡♡♡  
PRESENT

りえちゃんから  
キミにプレゼント

サイン 10名

Rie.m Rie.m

自筆イラスト 1名

▲りえちゃんの直筆似顔絵入りサイン色紙とサイン色紙をプレゼント! 本誌とじこみハガキに必要事項を記入して送ってね! 8月7日、しめ切りだ!



撮影／早川浩之、スタイリング  
&ヘア・メイク／藤野笛羽(Voice)



デビュー当時は、暗い子って  
イメージでみられてたの

去年の夏に行われた「第1回全日本国民的  
美少女コンテスト」で、9万人の中から  
グランプリに輝いた藤谷美紀ちゃん。  
デビューまでの足どりを、たどってみよう

こんにちわ、藤谷美紀です。  
2曲めのレコード  
“応援”してるからねと。  
す。と。こ。も。良。い。曲。で。  
夏にひたたりです。  
これを聞いて、みずさんも  
がんばってくださいね。  
みきもがんばりますっ  
みーごう  
TAKIEN







# 美紀ちゃんのデビューまでの歩み



▲'87.8.25 「第一回全日本国民的美少女コンテスト」グランプリ受賞式です。私の記念すべき日となったのです!!



▲'87.8.30 グランプリ受賞後、すぐに東映映画「ラブストーリーを君に」に出演しました。私の初仕事になりました



▶'87.10.18 TV朝日系「美少女学園」のロケ先の伊豆高原で藤久美子ちゃんと。私の初の主演ドラマでした

▶'88.2.6 初のCF撮影のお仕事です。カネボウのエクシー洗顔フォームのCF。頬でシヤボン玉がはじけると、猫がセーターから顔をだしているの2パターンでした



▶'88.1.5 銀座山野楽器店頭で、もちつきイベント。初めてのファンとのふれあいでした。ここで配った美少女餅は大好評でした



▲'88.2.21 雪印食品「焼きたてフランク」のCF撮影でした。CFの撮影って、とっても大変なんですよ

▶'88.2.25 六本木の鳥居坂ガーデンで、東京地区のファンの集いを開きました。ファンの方、全員と握手しました



▶'88.4.5 銀座山野楽器にて。記念すべき歌手デビューの日になったのです!



## マネージャーさんが語る 藤谷美紀ちゃんとは…?

▶「もっと自信を持って頑張ってくださいと思います」という、マネージャーの天根貴志さん



美紀は見た目が14歳よりも大人っぽくて、性格も落ち着いて見えるから、ファンの子はちょっととっつきにくいって思っちゃうんですね。でも実際にはひょうきんな性格なので、そういう一面を見てもらえると、もっと好きになってもらえると思います。

歌に関しては、歌手になるまで、歌を歌う機会がなかったので、まだ自信ないみたいです。だけど我々が見れば、美紀はいい素材をもっているのは分かりますから、とにかく今は、もっと自信をつけて頑張ってください。そうすれば、もっと実力も発揮できると思いますよ。これからも、藤谷美紀を応援してください。よろしくお願いします。《オスカープロモーション・天根さん》





# ホントの私はひよつき んで明るくい子なんです



美少女という響きと美紀ちゃんのルックスから、おとなしい女の子って思われているけれど、本当の美紀ちゃんは、明るくて、活発な美少女だったのだ。その素顔の美紀ちゃんにせまってみたゾ。

## 東京に行けるって書いてあったので……

——小さい頃はどんな子だったの？

「幼稚園の頃は、すごい人見知りか激しかったんです。小学校3年生の時に活発な子に変わって、よく運動場で遊んでました」

——どんなふうになつたの？

「鉄棒とか、“ウンテイ”とか」

——ぶらさがってばかりいたから、背がのびちゃったんだ。

「そうかもしれませんね」

——デビューのきっかけは、『第一回

全日本国民的美少女コンテスト』で、グランプリ

をとった事だね。応募の動機を教えてください。

「夏休みに何もすることがなかったんですよ。雑誌見てたら、書いてあって……。第一次審査に通ったら東京に行けるって書いてあったし……。それで応募しました」

——オーディションの時はどんな気持ちだったの？

「“出すんじゃないか”って思いました。早く帰りたいかったです」

——グランプリをもらった時の気持ちは？

「その瞬間の時は、私なんか選んでどうしちゃったの？って感じてました。次の日、ああ良かったなって思いました」

## レコーディングの時泣かされたんですよ

——そして、いろいろなお仕事があって、その過程はビデオ『エチューディアント』に収録されてましたね。で、『転校生』のレコーディングの時に……。

「ああ泣かされましたよね。だけど、あれはビデオのために……。今からビデオ入るからねって言ったとたんに、すごくきびしくなっちゃって。えっ、どうして、どうしてって感じて。」

「適当に歌えばいいよって言われてたのに、もっとちゃんと歌え、とか。それで、嘘だよって言われた時に泣いたんです」

——ウッ、かわいそうな美紀ちゃん。で、『転校生』の歌とか詞については？

「すごい気に入っています。詞の女の子はちょっと暗いかなって思いますけど……。あれ、私がモデルなんです。当時、私のイメージは暗かったから……ディレクターさんが、だまされたって今の私を見て言ってます」

——じゃ、最後に読者にメッセージをひとこと！

「『応援してるからね』はすごい、いい曲で……。みなさん、夏はいろいろあると思いますが、応援してるから頑張ってください♡」



## ♥美紀♥INFORMATION



藤谷美紀

藤谷美紀ちゃんの第2弾シングルが7月6日に発売されたよ。タイトルは『応援してるからね』。中に入っているハガキに応援して欲しい内容を書いて送ると、抽選で、美紀ちゃんから(生)の応援メッセージがもらえてしまうのだ!!

## ♥ファンクラブ

藤谷美紀ちゃんのファンクラブは、MIKI Classくわしくは、03-401-5599まで問い合わせせてね。

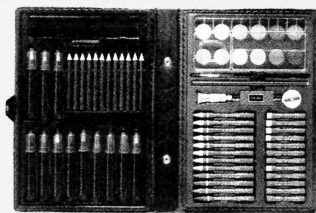
## ♥イベントスケジュール

美紀ちゃんのセカンドキャンペーンのお知らせだ。下の場所以外にも予定があるから、F Cに問い合わせせてね。

7/9 15:00 東京銀座三越  
7/10 16:00 名古屋テルミナ  
7/23 13:00 福岡ダイエー  
// 15:00 福岡ベスト電気



## ♥PRESENT♥



1名 パステルセット

10名

サイン色紙

藤谷美紀

◀美紀ちゃんが、選んでくれた、3000円分のプレゼントとは……。左の写真を見てすぐわかったキミは絵心があるね。そう、コレはパステルセットなのだ。絵を書く事が、趣味という美紀ちゃんらしいセレクトだね。

この他、美紀ちゃんのサイン色紙もプレゼントするぞ。欲しい人は、本誌とじ込みハガキにプレゼント名を記入して送ってね。しめ切りは8月7日。幸運をつかむのはキミだ!



## iDOL Data Bank

## 美紀ちゃんのデータを キミのパソコンに インプット!!

本名	金谷満紀子(かな・まきこ)
ニックネーム	フジミ
生年月日	昭和48年 9月15日
星座	おとめ座
血液型	O型
出身地	愛知県名古屋市
サイズ	身長162cm、体重?kg、バスト77cm、ウエスト56cm、ヒップ80cm、足の大きさ23.5cm
出身校	私立女子中学 3年在学中
趣味	絵(水彩画)、映画鑑賞
特技	絵を描くこと
歌手デビューはいつ?	昭和63年 4月 5日
ディスコグラフィ	★シングル『転校生』('88. 4. 5)、『応援してるからね』('88. 7. 6) ★ビデオ『ETUDIANTE』('88. 4. 25) ★CDV『NEW SEMESTER』('88. 5. 25)
TVドラマ出演歴	『美少女学園』(テレビ朝日)
CM出演歴	NTT『キャプテンシステム』、カネボウ『エクシー』、雪印食品『焼きたてフランク』
どんな性格	すごい人見知りか激しいんですよ、オッチョコチョイですぐムットとする
自分の体で好きな所	腕
自分の体できらいな所	ふくらはぎ
好きなファッション	普段着だったらジーパンかな
好きなスポーツ	陸上(短距離)
好きな動物	犬
きらいな動物	猫、ヘビ
好きな音楽	ニューミュージック
好きなアーティスト	とくにない
好きな食べ物	肉料理
好きな色	白、黒、赤
好きな絵	わかんない
好きな場所	トイレ
尊敬する人	ナイチンゲール
理想の男の子	背が高く、センスがあって、友達がいっぱいいて、髪型が短い人
きらいな男の子	ハッキリしない人とか、すごい短気とか
よくみるTV	天才たけしの元気が出るTV
好きな映画	ローマの休日
旅行したい国	オーストラリア
占いを信じる?	良ければ信じます
初恋はいつ?	小学校 2年生
いちばんたいせつにしている物は?	友達からもらった人形
愛読書	オリーブ、別冊マーガレット
ライバルは誰?	お母さん
弾ける楽器	お琴
欲しい物	お洋服、小物
キスの経験	あります(お父さん、お母さん、お兄さん、友達)
チカンにあったことは?	あります(普通のサラリーマン)
結婚は何歳でしたい?	24歳
コンピュータをどう思う?	できたらいいな

※アイドル・データバンクのプログラム・リストが欲しい人は、返信用封筒と120円切手を同封し、コンプティーク編集部「アイドル・データバンク」係まで「アイドル・データバンク・リスト希望」と書いて送ってください。



### ●お知らせ●

データバンク本体のプログラム、およびメロディ・プログラム(下のデータを入れて、検索中に曲を流すためのもの)が欲しい人は、希望するリスト名を書き、返信用封筒、切手(片方120円、両方は200円分)を同封して編集部まで送ってください。(発送まで多少時間がかかります)。

### 応援してるからね

歌／藤谷美紀  
 作詞／売野雅勇  
 作曲／林 哲司  
 編曲／瀬尾一三

君が見ている夢が  
 ねえ叶ったらいね…  
 「応援してるからね」

夏が近づくで野球部の練習  
 長くなるのね  
 夕闇に隠れフェンス越しに今日も  
 君を探した

背番号のない汚れたユニフォーム  
 胸の奥がまた熱くなりそう

一年の頃からね  
 片思いしていたわ  
 笑顔で涙消して

君と同じ夢を  
 見ている女の子が  
 いるよ…グランドの隅

鍵のかかっている日曜日の部屋  
 いつか行ったわ  
 スプレーで壁に落書きしていたね  
 名前と夢と…

ずっと見ていたら泣きたくなったの  
 もっと好きになりそうだったから…

クラス替えした日から  
 廊下ですれ違うと  
 心でささやいてた

君が夢見る夏の  
 紙吹雪の向うに  
 私がいればいいな

淋しさがひとつベンチに座って  
 ライン引く背中へと声をかける

君が見ている夢が  
 ねえ叶ったらいね…  
 「応援してるからね」  
 「応援してるからね」



オウエンシデルカラネ - MIKI FUJITANI -  
 T152@13V15L8Q706  
 R2F4G4AAAB-A4GFG2.AGFFFGF4EFG2.R4  
 R4F4E4F4GGGG&GFEF&F1&F2R2R1R1R1R1  
 R4CD-E-D-C4E-4FE-8E-2R4FFFFF<B-4A-A-&A-2>  
 FFFFE-4<B->C&C1R1  
 R4CD-E-D-C4E-4FE-8E-2R4FFFFF<B-4A-A-&A-2>  
 FFFFE-4<B->C&C1R1  
 R8FFFFE4F4G4FF&F2R8FFFFE4F4G4FF&F2  
 <B-4>D4G4A4GG&G4FGA6A6A6A6G6F6G1&G4R4F4G4  
 AAAB-A4GFG2.AGFFFGF4EFG2.R4  
 F4E4F4GGGG&GFEF&F2&F4R4F4G4  
 AAAB-A4GFG2.AGFFFGF4EFG2.R4  
 F4E4F4GGGG&GFEF&F1&F2R2  
 \$

©ワーナーパイオニア/オスカー  
 プロモーション/テレビ朝日

## ♡ INFORMATION

いままでにデータバンクに登場してくれたアイドルたちの最新情報なのだ!!

### IDB001 大西結花

7月1日にベストアルバム『Memory』がリリースされた、大西結花ちゃん。8月11日には、大阪サンケイホール、8月27日には、日本青年館でコンサートが開かれるから、ぜひ応援に行こうね! お問い合わせは、ゆっちクラブ・☎03-470-6239まで。

### IDB003 小沢なつき

6月15日に新曲『されい?』がリリースされた、小沢なつきちゃん。最近毎日、人気テレビ番組『花のあすか組!』の撮影が忙しくて大変みたいけど、堂本ミコ役もバッチリ似合ってきたし、これからの活躍に期待しちゃうね! 秋にはセカンドアルバムもリリースされるぞ!

### IDB005 生稲晃子

生稲晃子ちゃんは、7月4日からスタートしている「あそびにおいてヨ!」(フジテレビ系・月曜午後9時)に主役の斉藤由貴の後輩・松坂ミキ役で出演しているよ。「ドラマでは初めてわからないところもあります」がガンバリますのでよろしくお願いします。というお話でした。

### IDB002 北岡夢子

7月6日にセカンドシングル『告白』がリリースされた、北岡夢子ちゃんのキャンペーンが行われるぞ。7月10日、16時から新宿NSビルで、7月21日、15時から名古屋・名鉄メルサで、7月31日、16時から大阪・京阪樟葉モール街汽車の広場でそれぞれ開かれる。応援に行こうね!

### IDB004 姫乃樹リカ

7/28に新曲『もっとHurry Up』が発売。8/21には1stアルバム『Fairy Tale』も発売されるリカちゃんの、コンサート情報!! 8/23、東京日本青年館(問・TBS事業部03 505 4134)、8/29、大阪厚生年金会館中央ホール(問・サウンドクリエイター-06 361 9900)。聴きに行きたい!!

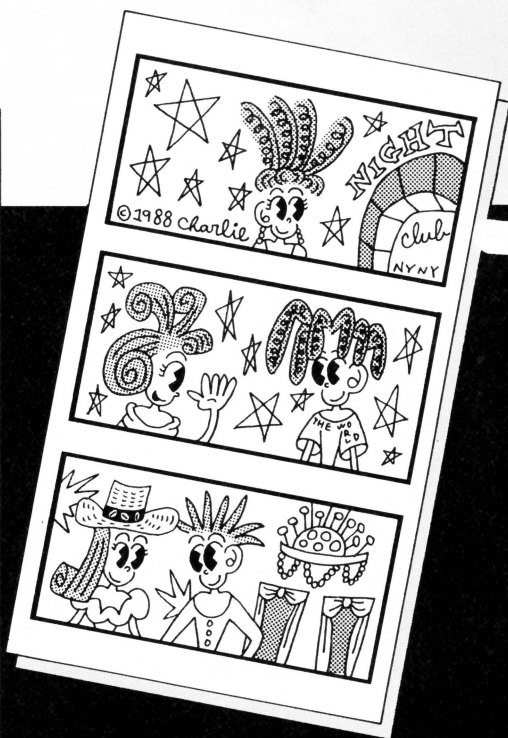
### IDB006 国実百合

7月21日に初のLP『SUMMER in Blue』がリリースされる百合ちゃん。～達えるといいね、夏休み～という2ndキャンペーンで全国21ヶ所を訪ずれる予定だから、みんな楽しみにしているようにね! お問い合わせは、国実百合ファンクラブ『SWEET SHOP Y・K』☎03 797 0660まで。





# て る は の コ ー ナ ー



▼リーダーズトーク&グラフィックゲラ

▼オタクのお宅

▼ひろしの直撃インタビュー

▼インフォメーション

▼グッズ

▼エキサイティング・ライブフリー

▼パズル・クイズ

▼私の日常

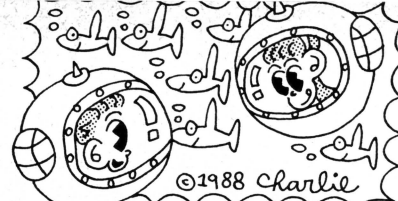
▼タツのひまわり

▼コンプティーク・ビルボード

▼プレゼント



# READERS' TALK and GRAPHIC GUERRILLA



▼岐阜県 ととかるちょクン  
「アウトラン」は確かにコウファンし  
ちゃいますね。でも今「ゼビウス」  
ってのは懐しいね。ひろこもやっ  
てみようかしら。ところで、キミの  
ペンネームの語源はなあに？ とに  
かく試験がんばって！

▼神奈川県 苦留2クン

はじめましてかな？「イースII」の人氣っ  
てほんとにすごいね！ キミのイラストだ  
ってとってもすてきですよ。また、どんどん  
投稿してよね！



Close Your Eyes Till The Morning.



▲大阪府 單気筒クン

いつもすてきなイラストどうもありが  
とう。ひろこも実は、TM NETWORK  
がだあーい好きなの！「Your Song」  
っていいよね？

電車の中のでできごと。4人掛けの座席  
を友人とふたりで占領し、横にカバンを置  
いていた。ボクが電車から降り、友人がひ  
とりになったとたんに、中年のおじさんが  
彼の隣りに座り、説教を始めた。ボクは助  
かった。実話です。

広島県 渡 敏宏

◀運が良かったというのか  
しら。でも、中年のおじさ  
んは、ふたりを相手に説教  
する勇気はなかったのかな。

とにかく、席は、つめて  
座ろうね。ひろこも、よく  
荷物が重い時、隣りに置い  
ては怒られてるの(ひろこ)



▼ごころう様でした。それにしても、みごとな技を  
使うおじさんと思わない？ 今にキミにもなにか  
いいことあると思うよ (ひろこ)



▶東京都 トラ  
ブル虎一郎クン  
めでたく掲載  
されました。迫  
真のコマ割り、  
とても良いと思  
います。私はひ  
ろこです

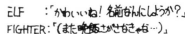
◀高知県 天野ゆず子  
チャン

近頃は女の子の読者  
も増えつつあるんだよ。  
ゆず子チャンもどし  
どし、描いては送って  
ちょうだい



ある日、ボクはコミック  
の「ロマンシア」を買いに  
メチャ速い本屋まで行き、  
帰りに自転車に乗ろうとし  
ていたら、へんなおチャ  
ンが「イヨッポー!! ニイ  
キャン、ちょいと!」と言  
ってるよ、消えた。1時  
間待ったが彼は戻って来  
ないので、ボクは歩いて帰  
った。大阪府 石川





G. グリラのみぎさん  
お元気ですか？ ふんは  
紅茶のみぎさん  
胃を悪くしてい  
ましたー。  
カフェインのとりすぎ  
には注意まし

もしかしてキミも受験生な  
んでゲームの時間がない人なの  
かな? まあ、とにかく、イラ  
ストは描いて送っておくれ



Ys II がててうれしいのだけど  
週に二時間しかできないから  
気分によろって。  
P.S. セイゴとあって「セゴ」を  
思いたったのは  
僕だ。

紅茶の飲み過ぎって、いったい、どれだけ飲んだの？ ひろこも紅茶党なんだけど、気をつけなきゃいけないかな？

このイラストは、いわくつきのセカンドパーティだそうです。名まえの由来のわかった人は、ひろこまでお寄せください。賞品はないんだけど

▼その人は、いつもその手を使っているの  
かな？ 大声を出すと、かえって、なにか  
あるとあやしまれると思うんだけど。それ  
に、「ワッ」という声で、音が消えるものな  
のだろうか…… (ひろこ)



●矢張りサブリマムは乗らんぞー!!と思っ間もなく手に  
した「ドラゴンクエスト」も、早く終わらせて「ファミスタ」  
やりたかった暇がない。だからイブナー!!

私のパーティではレベルが上がって、ちょっと誤解してない  
んぞと、ひが載るころに終わらせました。この時

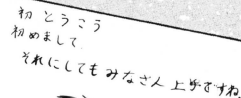
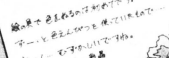
▼ほかの意味不明な行動についての追跡調査の結果を楽しみにしております (ひろコ)

ボクらの先輩にK計画とい  
うものを企て、ボクたちが  
修学旅行へ行っている間に、  
ボクたちを殺そうと試みた  
ヤツがいたが、見事に私を  
生きている。だが、ヤツは  
いまだに、意味不明な行動  
をしては、ボクたちを楽し  
ませてくれている。こんな  
先輩を、ひろくさんはどう  
思いますか？

福島県 目黒 純



絵の具で色を塗ってくれました。とってもきれいな色  
合い、モノクロなのがくやしいですね



右の子の太ももがやけに太いような気がするんだけど、まさかひろコへのあてつけではというのは考えすぎですよ。ハハハ、気にしないで！

はじめまして。あなたも□&□好きの人ですか？ どんなパーティなのか、おたよりも書いて送ってね。真剣なまなざしがすてきな戦士だね





# オタクのお宅



なんかおもしろいものを見せてくれるオタクを求めて日々、探険を続けるオタク特攻隊とは私たちのこと。わかってると思うけど、オタクってのはマニアックな人っていう定義なんだよ！



▲エアガンとガスマスク！家庭でコンバットが楽しめます！



▲ミラーグラスがブキミに似合う沢田さん。天井にコンセントがある部屋……



▲沢田氏のオタクのユニ。この映像も彼の作品のひとつなのだ

AVオタクの沢田さんは、実は超能力オタクでもあった！

「オタクのお宅」もいよいよ2回目をむかえ、着々と地味な盛り上がりを見せ始めています。誰か読者で、「おれはオタクだ。おれの家を見に来い！ 立派なオタクの家だぞ！」という人が現れるまでは、やはり身内でコトをすませなければなりません。

そんなわけで今回「オタク特攻隊」の被害にあってしまったのは、コンプティークでレイアウトのお仕事をしている、沢田昭彦さん(28歳・デザイナー)。編集部内に入り出している人たちは、かなりフツッぽくない人が多いけど、中でも沢田さんは「3本の指には入るであろう」と誰もがいうほどユニークな人です。

沢田さんのお宅は、中央線荻窪駅から徒歩4分半。白いマンションの1室で、広さは3DK、ここにネコの「デンキ」と、この本が出る頃にはすでに大宮で拳式をあげ終わってる奥さんと、計3人で暮らしています。美人です。

写真を見てもえれば一目瞭然ですが、沢田さんにはほかでは絶対見られないような、魔可不思議な物体がたくさんそこらへんころがっているのです。そして極めつけは沢田さんご自慢のオーディオルーム。そう、ようやく本題に入りますが、沢田さんは人呼んでAVオタクなのです。そこには29インチのモニターディスプレイ、ビデオデッキ2台、NECのPC9801、デジタルシンセサイザーやマハDX7、ローランドのD10、マルチトラックレコーダー、デジタルドラムマシン、パソコンのボディソニックチューナー、などがドーンと置いてあります。これらを使って沢田さん自身が映像を創

ったりするわけですが、一体彼はここにいくらくらいつきこんででしょうか。

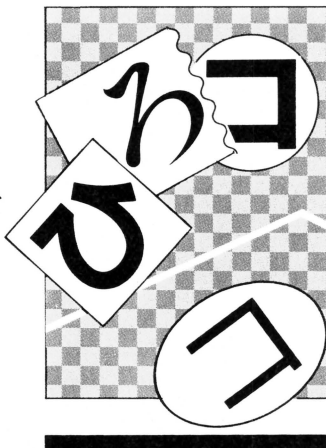
考えれば考えるほど頭がクラクラしてくるけど、居心地はほとんど最高でした。

また、沢田さんは一説によると「超能力オタク」でもあるそうです。筆者の友人Aのそのまた友人Bの知人(沢田氏の婚約者)宅に、Bがカサを忘れたところ、彼はそのカサを通じてBの家で今起こっているできごとが、手にとるようにわかったということです。す、すごい！ でもこれはBから聞いた話で、沢田さん本人は強く強く否定しています。

それからもうひとつ。沢田さんの実家は超豪邸プール付きの家で、なんとその水を抜いたプールの中で犬を飼っていたそうです。そしてある日その中の一匹の犬が、プールの中で苦しうにウンウンうなっていた。よく見るとお尻から長い回虫が出ていて、それが犬に巻きついていて物体Xになって、以来沢田さんはそうめんが食べられなくなったそうです。沢田さんて、要するにこーゆー妙ちくりんな人なのよ。

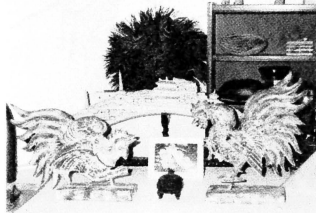
▶友人、森下裕美氏の『恋人のいる街』(河出書房新社刊)に登場した沢田さん。彼の性質が如実に表れているすくれた作品だ！

▼押し入れを改造して作られたナゾの祭壇。ここできなにが行われているのだろうか？



イラスト/森下裕美

▲いつのまにか沢田家に住みつけた猫「デンキ」もねっ！AVオタクしてるでしょ？





# ひろコの直撃インタビュー



## 性格はオーソドックスな、AB型の詩人である。

6月21日、ミディレコードからCD『ボーイ・ミーツ・ガール』でデビューした期待のデュオ、ボーイ・ミーツ・ガールの尾上文さんは、以前、コンプティークのライターだった。あの坂本龍一様に発掘されたという彼を南青山のオフィスに訪ねたひろコであった。

H:「ボーイ・ミーツ・ガール」って良いチーム名ですね。語源はなんですか？

B:ボクのイメージする「ボーイ・ミーツ・ガール」的世界は、ウディ・アレンやニール・サイモンなんです。ロマンチックコメディってとこかな。

H:ライブはやらず、CDだけで勝負ということですが、握手会やサイン会もなしですか？

B:作家として活動したいんです。たまたま、今度のCDを出すにあたって書いた詞には、ボクの声が合ってたから歌ったという感じで。(無機質な感じの声です)

H:ライターとしては、今、追ってるネタってある？

B:動物とか自然が好き。キノコの専門家やチョウの収集家の話なんか聞くのはすごくおもしろい。この間近所のお寺を通っていたら、やぶの中にうずくまっていた人が「シイツ」とか言うの。「今、そこに未確認の動物がいるんだ!」とか言って。モグラとネズミの間種らしいんだけど。昔はよくヒッチハイクして、九

州や紀伊半島などに取材に行っていました。

H:コンプティーク関係者には珍らしく社会派のネタを追ってますね。今後のスケジュールを教えてください！

B:クリスマスを狙って次のCDを出します。クリスマスソングをボーイ・ミーツ・ガール風に。

『ボーイ・ミーツ・ガール』のCDは、詞をムリに曲にのせようとせず、曲に合わせて語っているみたいないな形をとっている。これはとても新鮮だ。モダンダンスと自然食を愛する文さんの今後に期待しよう。ちなみに奥さんはイーデス・ハンソンに似てるそう。



イラスト/中野 豪

## ★夏やすみの楽しい思い出に

ロッテリアからラジオ体操カードを15名にプレゼント。裏には、「ケロリンピック」「ケロヨン先生のものしりコーナー」などのおもしろ企画もあり、ラジオ体操カードもここまで進化したのかという感じ。無機質なラジオ体操も楽しくなるね。ポテトのプレミアムもついています。応募は、P.212参照。



## ★最優秀賞には賞金100万円！

第1回エニックスコンピュータゲーム作家コンテストのお知らせです。電話かハガキで今すぐ申し込み書を請求すべし。申し込み締切は8月31日。プログラマー、デザイナー、アーティストの3部門で、キミの実力を試そう。☎(03)366-4255エニックスまで。

## ★7月15日(土) 必着だよ！

お笑い集団「ビッグサーズデイ」の団員募集の締切迫る！ 履歴書、写真、作文（どんなタレントになりたいか：400字）を、〒106 東京都港区麻布台1-8-10信成ビル5F 渡辺プロダクション B.T. オーディション係☎(03)582-6511まで送られたし！



## GOODS

### いよいよ発売になるぞ「あそBON」

先月号でも紹介したタカラの「あそBON・カドカワシリーズ」が7月下旬、いよいよ発売になる。

いつでもどこでもすぐに遊べるシステム手帳型ゲームで、『花のあすか組!』『ぼくらの七日間戦争』『新里見八犬伝』『帝都物語』の4種類。ひとり用と複数用の両方のゲームが楽しめる。

『花のあすか組』を例にとりて紹介してみると、ひとり用は「あすか見参! ゲーム」HIBARI-10に監禁されたミコを救出に向かったあすか。PB-4も巻きこむハラハラ・ドキドキの戦闘。果たしてあすかはミコを救出できるか!

複数用は「NEW KABUKI TOWNの攻防ゲーム」。HIBARIを倒すため、NEW KABUKI TOWNへのりこんだあすかは、HIBARI-10、PB-4、

レッドノーズゴッド、そしてHIBARIを倒せるか?

5つのコマとサイコロを使って、ストーリーを体験しよう。

遊び方はいたって簡単。定価880円で全国のデパート、おもちゃ屋さんで買おうね。

お問い合わせは、☎(03)546-1913(株)タカラまで。

「あそBON」がキミを待ってるよ。





# Exciting LIBRARY

# 先進文庫 15

ひろこの  
今月の一冊

優しくって少しばか

「バスに乗って、それで」という原田宗典の一篇を読んだ時、「なんだ、これは!? おもしろいじゃないか!」と驚いた。大事なのは容れ物じゃない、中身なんだという主張もあるだろうが、原田氏の場合、スタイルが漸漸なため、内容も良く見えるような気がするのだ。

その昔、心の中の時間の流れを表現する方法として、つまり直接話法と間接話法の中間として描出話法がみみ出されたわけだが、この著者のほっとすこい。延々と続く区切れのない一文の中で、人物たちは、自由に時間も空間も使いこなすことができる。その区切れのなさ、独得の間は、文章と話しことばの境界を完全に克服しているのだから。

聞けば著者は、コピーライターと

集英社  
原田宗典著  
1300円

原田宗典



して活躍中とのことであるが、その特技がうまい具合に発揮されているようだ。この短篇集の内容だけ取り出せば、どちらかといえば暗いものばかりなのだが、そんな容れ物にはいつているおかげで、絶妙なコメディ（スパイスたっぷり）になっている。本書は、第一作品集だが、書けば書くほどおもしろくなっていく人だ。

「逃切」（創元推理文庫）、「デモン・シード」と、続けてクーンツの作品が出た。ステイヴン・キングの次代をになうホラー作家ともいわれるが、クーンツの文章術に傾倒する私としては、「とんでもない、キングよりはるかに面白いよ」と呼びたい。

架空物が登場するSFやファンタジーを苦手とする私だが、コンピューターが女性を妊娠させてしまうという、とてつもないホラ話でも、クーンツの巧妙な話の運びによれば、違和感なく受け入れてしまえる。ホームオートメーションが進んでいるいま、人声を聞き分けて働くロック装置とか、音声合成による警告など、家全体がコンピューターでコントロールされようとしている、というのが私達の現実の世界。「デモン・シード」の世界では、料理さえコンピューターが作り、運んでくれるし、家の戸締りはい

## BOOK REVIEW



### HEY! スピルバーク

小林弘利著

スピルバークとハリウッド映画をこよなく愛す著者が贈る、笑って泣けるスペシャルSF。『1941』のリメイクのことで頭がいっぱいのステイブンはふと気がつく、見知らぬ撮影所の前に立っていた。なんとそこは40年前、黄金時代のハリウッド! 助けを求める若い女優のため、彼の冒険が始まった。大物俳優が実名で登場だ。

角川文庫  
380円

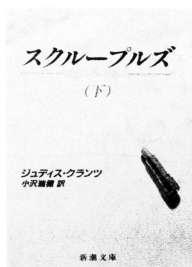


### モンスターの逆襲

山本弘著

「ゲーム職人」として名高い著者の最新作。ふつうのアドベンチャーゲームブックとどこか違うなあと思ったら、そうです。逆なんです。善玉と悪玉が。勇者がモンスターを退治するのではなく、モンスターが悪くい人間どもをこらしめ、魔力を秘めた黒ヒスイを探し、パワーアップしていくという構成。おもしろいでしょう?

社会思想社  
680円



### スクールブルズ〈上・下〉

J・クランツ著

『ミストラルの娘』の著者の処女長編がよいよ発行された。貧乏でみにくく、孤独だった少女が、ふとしたきっかけで美しい女性に生まれ変わり、大富豪との結婚で富も手にいれてしまうというサクセスストーリー。'50年代~'70年代にかけてのヒロイン・ビリーの波乱に富んだ人生は、きっとあなたの参考になるでしょう。

新潮文庫  
480円、520円



### 少年みなごろし団

宗田理著

「14歳になったら引退すること」。暴走族の掟ではありません。「少年みなごろし団」の規約です。ユニークな特技をもつ5人の少年によって結成された秘密結社の使命は、汚ないおとなたちをやっつけること。もちろん、奇抜なアイディアを使って、『ぼくらの七日間戦争』の姉妹編になっている痛快キャンパスミステリー。

角川文庫  
540円



# 夏まつさかり！ ホラー小説の季節 がやってきた



▲デモン・シード  
D. クーンツ著  
集英社文庫 / 4200円



イラスト / 中村亮

うまでもない。そしてある程度の会話さえこなすようになっていくのだ。それは虚構であるとしても、ホームオートメーションの延長線として、ありえなくもないと感じさせる。したがってSF嫌いの私でも、抵抗なく1人の女性とコンピューターの会話、日常生活の有様を楽しみ読まされてしまう。

そのようにすんなりと話の中に、入り込むうちに、ある大学で研究中の巨大コンピューターが、オンラインを通して、彼女の家に忍び込んでくる。ここから先は裏表紙の解説にバトンタッチしよう。

「愛してる、スーザン。私の子供を生んでくれ。私の妻としてここで生活してくれ」孤独なスーザンに、無機質なコンピューターの声が呼びかける。彼女の家に侵入し、彼女を監禁し、体のすみずみまで調べ、そして求愛するコンピューター、プロメテウ

ス。彼はスーザンを受胎させようと行動を起こした。恐怖におののくスーザンに、氷のように冷たいプロメテウスの触手がのびる。——高度に機械文明化した現代に君臨するコンピューターという「悪魔」——スーザンは第二のローズマリーになるのか。クーンツが放つハイテクホラーの傑作！

と集英社の方も力んで売り込んでいる。「ローズマリーの赤ちゃん」と対比させているけれど、こちらは悪魔の子供が生まれてきたところで話が終ってしまう。余韻を残す方法として、よくホラー小説で使われる手だが、なんとなくしり切れトンプ。その点「デモン・シード」のクライマックスは、生まれた赤ん坊が母親であるスーザンに襲いかかるというアクション、その恐ろしい化け物の姿を見せつけるところにある。間違いなくその姿が見えてくるぞ。

## 戒厳令1988年ソウル



光文社文庫  
380円

## 戒厳令1988年ソウル

落合信彦著

フィリピンの米軍基地で、また、中東ベッカー高原で、何かが動き出した。明らかにソウル・オリンピックを的として。CIAの要請を受けたD.矢口は陰謀をくいとめられるか？ 国際ジャーナリストとして活躍中の著者曰く、「〈国際情報の新しい読み方〉を小説の形を借りて構成したつもりである」とのこと。今一番ホットなネタに迫ろう。



角川書店  
980円

## ニュータイプ100%コレクション!! マシンロボ

ニュータイプ編集部編

テレビで当たり、またビデオでも大人気の『マシンロボ』を完全に再録。

「イラストギャラリー」「設定資料集」「テレビ版予告ナレーション及びあら筋」の他、『マシンロボ』A to Zならぬ「あ to ろ」も収録されており、永久保存版にしたい1冊です。カセットインデックスもとじこまれていて120%楽しいぞ。



新潮文庫  
280円

## 瓶詰のナポレオン

野田秀樹著

1984年に初上演された戯曲のうれしい文庫化。セントヘレナ島へ向かうノーサンバランド号の船倉の酒だるの中から酔っぱらいが飛び出した。彼こそ、ナポレオンの子孫ナポレオン9世。酔っぱらいだけに、9世とは…。著者独得の呪文、いやジョークが飛びかうこの作品の他、SF3本、自叙伝のオマケつき！



UPC  
3500円

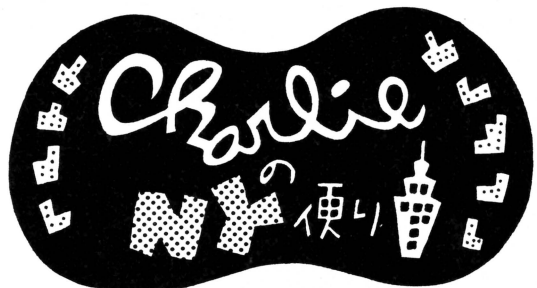
## テレビゲーム

テレビゲーム・ミュージアム・プロダクト編

テレビゲームが普及して15年。この15歳のメディアをとらえるのは今しかない！ということいろいろな方向からのアプローチが試みられている。

テレビゲームの歴史、テレビゲームの制作者たちの詳しい紹介、テレビゲーム200選、そしてクリエイターたちへのインタビューにおもしろ読み物が収録されている。





NYでは4月から早々と夏時間に変えてはいるものの、本格的なSUMMER TIMEは5月30日のメモリアルデイから、というのが相場。海びらきもこの日からなのである! TOKYOに居た頃は夏といえは「カルピス(ビールも!)、花火、としまえん」だった私...というわけで、今月は「遊園地」の話なのだ。はるばるマンハッタンを離れてやって来たのが「ニュージャーニー」の「としまえん、アクションパーク」。この呼び名は一回転するスペースシャトル(回るパイレーツだ!)とコレ→

名前を忘れたけど、とにかく4Fか5F程の高さ(ああ...)から真下に落とすというもの。ところが... (心)

AAAAAAA

Boxの床は格子になっていて恐怖のため押し



ホントは垂直に落ちた後、垂直にここまで来て止まるんだ! けどナセカ途中で止まって1時間も待った我々はもう少しここで乗れずじまい。(だけどホントは生きてよかった気分!)

気の毒なのはこの人々。20分も下で故障を調べるために真上でくぎづけ。おまけに確認のためにいきなり彼らさのせたまま! 落下させたものだからくどもまたとまる! ビックリ... ともかくやと下に到着した黒人一家は恐ろしい布のあまりムツツリと立ちまわったのでした。(当たり前だ)

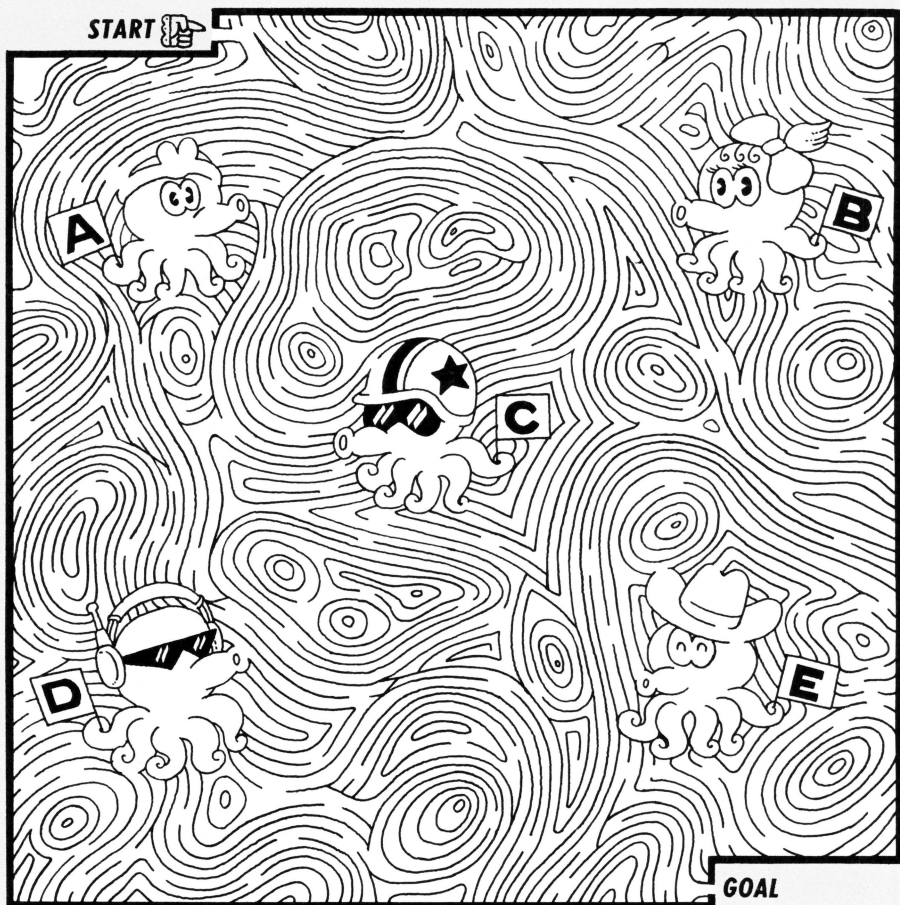
## P・QUIZ

## UZZLE

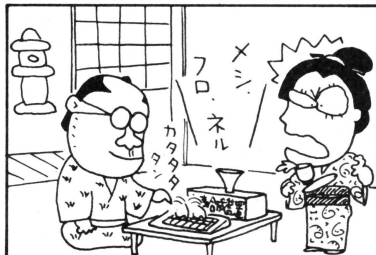
## パズル・クイズ

今月のパズルは、『パロディウス』のパロディ、名づけて『バズリウス』。

スタートからゴールまでの迷路を進む途中で、5匹いるタコのうちの、あるタコの体内を通過しなければならない。その1匹はどのタコかな? 答えのわかった人は、官製ハガキに書いて、〒102 東京都千代田区九段南4-7-16市ヶ谷KTビル4Fコンプティーク編集部まで送ってね。正解者5名にTシャツをプレゼントします。先月号の正解は、本、ゲームソフト、ナイフ、クッションでした。





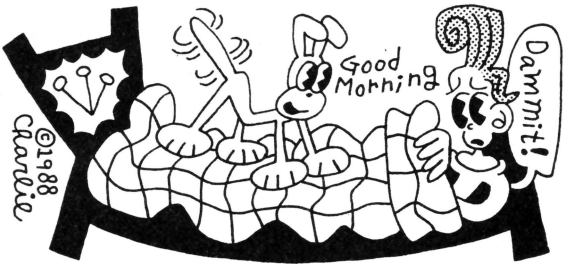


# 私の日常



木下聖雅 (きのした・せい) か  
ご存知システムソフトの広報課  
課長兼アーチストの業界内有名  
人。その元気の素を探れ!

6/1 『大戦略II データコレクション』評価版とス  
リリースを雑誌各社に発送。クラリス製品の社内  
セミナーがあり参加した。ビジネスソフト展北九州  
及び福岡に Shogun を出展することになった。  
五月の月報を作成。提出。ロード・オブ・ウォー  
ズを終えた。最後までプレイしたパソコンゲーム  
は『ウィザードリィ』以来だ。10人をマックスにする  
心算だったが結局7人までしかできなかった。  
6/2 日経CG木崎氏にDTP関連の資料を送った。  
『シブミ』を読み終えた。レッドタイヤモンドシリ  
ーズは、三巻を一週間だったが、『シブミ』は三週  
間ぐらいかかった。もつとも飯、風呂、寝床を利用  
してだからかたないか。  
6/3 『大戦略II データコレクション』リーフレット  
の色板を終える。新製品ネーミング案締切日だった  
が、アイデアが浮かばなかった。残念。  
アスキー吉田氏が、新企画の打合せのため来社。そ  
の後、三馬力半で食事。その後、普通だと飲みに出  
かけるのだが、どういいうわけか会社に戻って、『パ  
ーカブラザーズ』等のゲームを堪能した。  
6/4 『大戦略II データコレクション』のスタンドと  
シールが納品された。アスキー吉田氏と新企画の打  
合せを行った。後、春風の中を、郊外にとんかつを



食べにドライブした。R.D.&Dをプレイする。野性の  
勘が働いて、最初からシナリオの中心部分を探索し  
ていたらしい。一挙に、謎を解き、あつという  
間にレベル4になってしまった。  
6/5 久々の休日。朝からビデオ二味、グッドモー  
ニングパピロンの、トゥルーストリーズ『ドレツサ  
ー』を観た。デビッド・バーンはすてきだと思う。  
外に出たくなかった。有り合せて、わかめの  
味噌汁とマッシュポテト、さんまのかばやき缶を主  
食のみに切りとワインで煮こんだものを作った。  
食べた。ベン画を一枚描いた。久々に描いたので線  
がうまくなかった。オリジナルカードゲームを考  
えている。  
6/6 月曜定例の部門長会議。『大戦略II データコ  
レクション』のTシャツ、リーフレット、シールが納  
品された。E.P.88報告書を社内配布した。  
A/E/C展の要請書を提出した。  
月刊プレイボーイ、『デイル・ナ・ノーク』の取材  
菊池、田中両氏来社。ライターの中田潤司氏は、ゲ  
ーム四万八千個を所有されている。すこい。  
After 6:10 F パークでエクストラドラマイティニ  
を飲む。田中氏はチャンドラーにあやかってギ  
ムレット。午前一時までゲーム談議に花咲く。

# タリヲのひとりごと



▲ワタシがタツヲです。何といわれよー  
が、一緒に写真を撮れてウレシイ

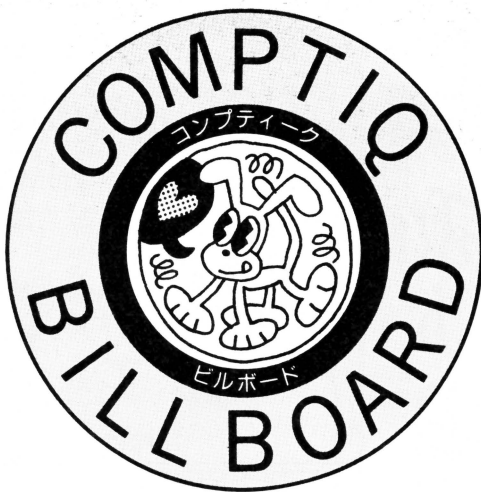
## 近頃これだけが生きがい 表紙撮影立ち合い日記!!

今月は、三井のリハウスのCMを見て一  
目惚れしてしまった宮沢りえちゃんだ。う  
ちの娘もあいう子に育ってほしいなと思  
いつつ、りえちゃんの到着を待つワタシ。  
うーん、やっぱりかーい。清純、美少  
女、髪の毛サラサラ、ピチピチ……どんな  
形容詞でも当てはまってしまうのだが、一  
言でカンペキに彼女を表現できるものはない。  
8月には『ぼくらの七日間戦争』も公  
開されるので、ぜったいに見に行こーと思  
っている。今月も大満足の1日であった。

## 先月の懺悔

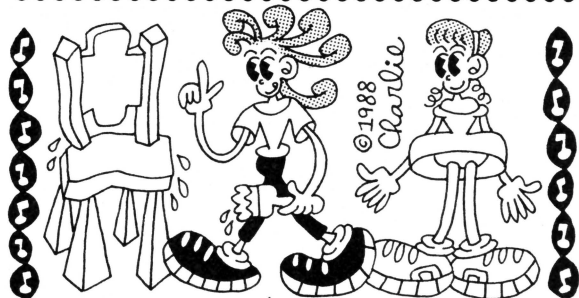
「ひろばのコーナー」内「ひろ  
ばの首脳インタビュー」に誤り  
多発! 若林健次様の血液型はメ  
AでなくO型。毎日の行動をメ  
モットしたのは30日。しかも、狂  
気の電話は、『ドラウの巻口組』  
あてではなく、前作『パラレル』  
あてにかかってきたものでした。  
ワタシって、人の話をなあん  
にも聞いてなかったみたい……。  
それというのも若林さんが美  
しいため、聴覚の方がおそろそ  
になったからです。とにかくこ  
めんね。





読者のための伝言板です。未成年者による売買、交換などは、保護者の認め印を忘れずに。このコーナーでの売買は当事者間で行われるもので、トラブルが生じてても編集部では責任を負いかねます。

注：W千とは、往復ハガキか返信用封筒を同封した手紙の事です。



## ゆずりたい

●PC8801SR用ソフト『ソーサリアン』『ウルティマIV』『テストメント』『スカイフォックス』を合計1万2000円で譲ります。

また、単品ご希望の方は、『ソーサリアン』『ウルティマIV』を各4000円、『テストメント』『スカイフォックス』を各3000円で譲ります。W千でご連絡を。〒290 千葉県市原市八幡132 吉田 弘

●PC9801用5インチ2HDソフト『信長の野望・全国版』『蒼き狼と白き牝鹿・ジギスカン』を各4000円で、『エリクション』を3000円で譲ります。すべて箱、マニュアル付。送料は当方が負担。まずはW千で。

〒664 兵庫県伊丹市南町2-1-20-401

石原弘之

●FM77AV用3.5インチソフト『マイト・アンド・マジック』を5000円、『ファンタジーI』を4000円、『ディーヴァ』『めぞん一刻』をそれぞれ3000円で譲ります。すべて新品同様。送料は希望者負担。まずはW千で。〒305 茨城県筑波市筑波学園郵便局留

林 利明

●PC9801用5インチ2DDソフト『イース』を3000円、『ザナドゥ』『ロマンシア』を各2千円、『はーりいふおっくすー雪の魔王』を1000円で譲ります。すべて箱、マニュアル付。W千で連絡を。〒986-03 宮城県桃生郡桃生町倉坑上 白石吾郎

●X1ターボ用ソフト『紫醜羅』『イース』『ストーム』を各3000円、『太陽の神殿』『ザナドゥ』『ザナドゥ・シナリオII』『ロマンシア』『プラスティー』を各2000円で譲ります。

W千でご連絡を。〒399 長野県松本市野溝木工1-7-25 小林大樹

## ゆずってホシイ

●PC8801SR用ソフト『三国志』『信長の野望・全国版』を各3000円、『ザナドゥ』を2500円、『ザナドゥシナリオII』を2000円で譲ってください。すべて箱、マニュアル付を希望。送料は当方が負担します。W千でご連絡を。〒311-24 茨城県行方郡潮来町延方甲2562 和田正義

●セガマークIII用ソフト『ファンタシースター』『エイリアンシンドローム』を各2000~2500円で、X1用5Dソフト『スーパーレイドック』を2500円ぐらいで譲ってください。箱、マニュアル付を希望。W千でご連絡を。〒031 青森県八戸市鮫町字棚久保

## ガイジンさん物語



## 日本大好き！ バシルさんの日本観

今月の外人さんは、アスキー・システムウェア事業部に勤務するマルコス・バシル・ムバイエさん、34歳。ブラジル生まれで、来日3年。お父さんがシリア人でお母さんがイタリア人。日本語、英語、イタリア語、スペイン語、フランス語、ポルトガル語に堪能の他、今、アラビア語を勉強中というすごい人！ 恋人募集中です。

「ご存知のとおり、ブラジルには日本人が非常に多く、日本人街では高倉健の映画も上映されています。日本はとても安全で良い国だと思う。ブラジルのリオのカーニバルでは3日間で201

人の死者が出たこともあるし、夜出かける時は、金を少しだけ持って出るんだ。文無しだと襲われた時、賊が怒って殺されちゃうからね。今の生活はとても気に入ってる。休みの日には、得意のブラジルのタコを上げてると、子どもたちが集まって来てとても楽しい。ただ、日本の女性は個性がないと思う。この間、喫茶店で、ぶりっ子

たちが騒いでたので、直接、うるせいな！ とどなってみた。反応が見えなかったの。みんな黙ってしまった。ブラジルでそれやったら、女の子たちからカップが飛んでくるからね。まあとにかく、国が違っても人間の本质は同じだということを確かめたいと思っています」





●PC8801mk II SR用ソフト『イース』『イースII』『ゼリアード』『レモネード』『アウトランダーズ』を各2000~2500円で譲ってください。箱、マニュアル付を希望。W千で連絡を。〒489 愛知県瀬戸市山手町217

山本浩孝

●セガマークIII用ソフト『麻雀戦国時代』を2000円~3000円、『星をさがして』を3000円で譲ってください。箱、説明書付を希望。W千で連絡を。〒565 大阪府吹田市山田東1-31A-202

山田修司

●PC8801 SR用ソフト『ソーサリアン』『拔忍伝説』を3500円、『ヤシャ』『九玉伝』『女神転生』を各2000円で譲ってください。

箱、マニュアル付を希望。W千で連絡を。〒447-07愛知県幡豆郡幡豆町東幡豆ウハダ24

小田博文

●PC8801 FH用ソフト『ラプラスの魔』『ウィザードリィ』を各3000円で、『地球防衛軍』を2000円で譲ってください。箱、マニュアル付を希望。送料は当方負担。W千で連絡を。〒722-11 広島県世羅郡世羅町本郷644-4

福田信孝

## 交換したい

●当方のFM7用ソフト『リザード』『ザース』『サイキックシティ』『ライザー』『リグラス』『アークスロード』『夢幻の心臓II』『ハイドライドII』の中のいずれか2本と、あなたの『T.D.F.』『照魔鏡の伝説』『ぎゅわんぶらあ自己中心派』『ファンタジーII』のいずれかを交換してください。当方はすべて箱、マニュアル付。そちらもつけてください。

W千で連絡を。〒381-26 長野県上水内郡信州新町日原西1399

羽賀真也

●当方のPC9801用5インチ2HDソフト、『蒼き狼と白き牝鹿・ジンギスカン』とあなたの『マンハッタン・レクイエム』『セイレーン』『ティル・ナ・ノーグ』のいずれかを交換してください。箱、マニュアルはお互いにつけましょう。手渡し希望のため近県の方を希望。まずはW千で。〒369-01 埼玉県北足立郡吹上町大英4536-4古賀健司

●当方のPC8801 FH用ソフト『スーパー

大戦略』『クリムゾン』『ラプラスの魔』『ガンダーラ』『信長の野望・全国版』と、あなたのPC8801 SR用5Dソフト『ソーサリアン』『イースII』『アルギースの翼』『マンハッタン・レクイエム』、D&Dエキスパートセットを交換しましょう。箱、マニュアル付を希望。W千で連絡を。〒312 茨城県勝田市津田1876-4

吉川社途

●当方のPC8801シリーズFA用ソフト、『イース』『ハイドライド3』『ジーザス』『ヴァリス』(すべて箱、マニュアル付)と、あなたの『上海』『ウルティマIV』『ゼリアード』『天使たちの午後II』のいずれかを交換してください。まずはW千。〒455 愛知県名古屋市中川区中須町桜井68-46

水谷日出夫

## 会員募集etc

●『倶楽部 FIGHTING』会員募集中!!

RPG、漫画、ビデオ、小説、音楽などの内容ぎっしりの月刊誌を発行しているクラブです。会員は、X68000からファミコン、ナイコンまで幅広く募集しています。年齢制限はなし。入会金なし、会誌代が月330円。詳しくは60円切手同封の上、下記まで。〒701-42 岡山県邑久郡邑久町尻海2738

元山 寛

●『CRAZY X1』会員募集中!

このたび、X1ユーザーを対象としたサークルを作りました。ソフトの情報交換、意見交換など積極的に活動していくつもりです。今、お手持ちのX1を眠りから覚ますチャンスです。やる気のある方、大歓迎です。会費は月150円。入会金はなし。詳しくは60円切手を同封の上、下記まで。〒107 東京都港区赤坂7-7-11 鷲尾 豊

●『TOP SCORE へ連合』会員募集中!

PC8801シリーズのユーザーでゲーム好きの人なら誰でも入会O.K.! ゲーム大会やバザー、文通などいろいろやってます。

入会希望者は、80円切手を貼った返信用封筒を同封の上、下記まで。〒742-03 山口県玖珂町新市二区

難波秀典

●『J.J. MSX』第2期会員募集!

当クラブでは、年齢、性別、地域、マシンの一切を問わず大々的に会員を募集して

# 大江戸裏ワルド

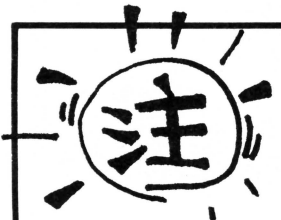


中野 豪



います。MSXについてのレビュー、ソフトの売買、交換、貸借、ゲームの情報交換、お便り等を載せた、みんなで楽しく語り合える会誌『J.J. Times』を月1回発行しています。会費は月200円。詳しくは120円切手同封の上、下記まで。〒743-01 山口県熊毛郡大和町塩田1105-1

田中寿徑



お知らせです。みなさんから寄せられるハガキが非常に多く、選ぶのが大変なため、応募者のみなさんは、ハガキの裏にハッキリと、希望の項目を書いてくださいね。めんどうだ! という人のために下のマークを用意しました。切り取って貼りつけてくれてもO.K.です。(ひろこ)

ゆずりたい

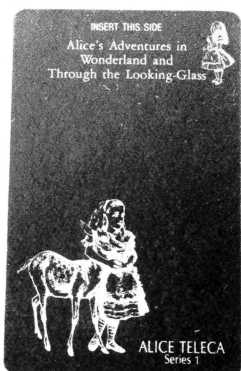
ゆずるホシ

交換したい

会員募集etc



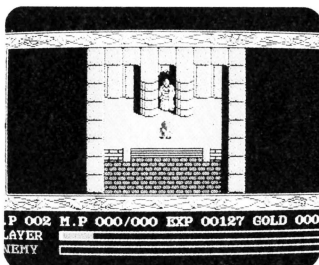
## 不思議の国のテレカをプレゼント!



豪華本も発売されて再評価の気運も高い「不思議の国のアリス」のテレフォンカードを20名にプレゼント。ミラーコーティングされた美しい「アリス・テレカ」だ。レッツ・コーポレーション提供。

発売と同時に爆発的な売れゆきを示した『イースII』。ゲーム内容より音楽の方が気に入った人も多いのでは? そこでキングレコードより『ミュージック・フロム・イースII』のLPを5名にプレゼント。

## ミュージックもサイコー! の『イースII』



## プロレス漫画の決定版 大宮先生のテレカ



「コミック・コンプティーク」テレカプレゼント第3弾は、『1・2・3でキメてあげる』の大宮直依先生のオリジナルイラスト入りテレカを5名に! 大宮先生自身も大いに気に入ってるんだって。



## こだわりのマグカップ

スタークラフトからは、移植版人気シリーズの第3弾「ファンタジーIII」のオリジナル・マグカップを5名にプレゼント! デザイン、品質ともに、スタークラフトの実力が現れているマグカップだ。ノベルティ商品だとはいえ誰にも気づくまい。

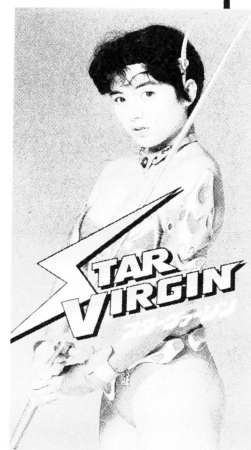


## 応募・募・方・法

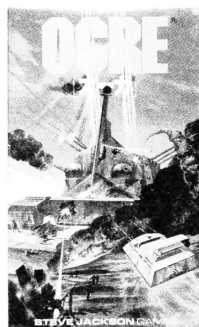
プレゼントの当選者は、本誌とじこみハガキのアンケートに答えてくれた人の中から抽選で決定します。当選者の発表は発送をもってかえさせていただきます。しめきりは'88年8月7日。

## 主題歌もSFXして主るゾ

岩間梨絵子が歌う、オリジナルSFX冒険活劇『スターヴァージン』の主題歌が収録されたフォノシートを10名にプレゼント。ビデオはもう観てくれたと思うけど、監督はおなじみ河崎実氏だ。7月21日にはMSX2のゲームソフトも出るゾ! ボニーキャニオン提供。



## 基本はこれ! のボ



パソコンゲームにも移植された「OGRE」の元祖シミュレーションボードゲームを3名様にプレゼントだ。パソコンゲームの仕上げとして、ボードゲームをやってみよう。きっと夢中になっちゃうよ! 提供はホビージャパン。

## ダブルプレゼントのチャンスだよ!



ハードより、『雑学オリンピック・わたなべわたる編』のPC9801版を5名にプレゼント。この中には、なんと、グアム旅行が当たるチャンスが隠されているのだ! ほんとだよ!



どんなゲームをしなくても  
全ての“H”な画面が、すぐ見れるなんて

# ナイスですね!

パソコンアダルトソフトファンの為の月刊ディスクマガジン

定価 各機種 ¥2,000

●毎月15日頃発売されます。

月号(7/15頃発売)より ●PC98 2HD ●PC88 ●MS

●X-2 ●X1 ●FM77 の5機種に対応して発売中!!

## 【収録予定ソフト】



■スカポン探険隊 ■女子大生交際図巻 ■殺しのドレス  
■ザ・病院 ■美少女はチェックがお好き ■いろはにほ  
へと ■天使たちの午後II ■悪女伝説II ■夢少女さやか  
■華三弦 ■カインドギャルズ ■一石にかけける青春 ■ふ  
え ありいている ■サンドラ ■くりいむレモン ■HOT  
MILK ■アドレナリン・コネクション ■HARD ■  
天使たちの午後 ■麻雀狂時代 ■エミーII ■マドンナの  
誘惑 ■小林ひとみの… ■学園物語 ■雑学オリンピック  
その他  
(機種により未発売の為収録できないものもあります。)

THE NICE DESUNE!

使用にあたってはザ・ファイル・マスターの該当機種と、対象のアダルトソフトが必要です。

通販希望者は 2,000円+500円(全国均一送料)にて機種名を名記の上申込みのこと  
〒615 京都市右京区西院上今田町17-1 京都メディア “ナイスですね!” 通販部 宛

京都メディア

〒615 京都市右京区西院上今田町17-1  
■TELEPHONE: 075(822)3960 (代)



# 夏休みを有意義に過ごす人の パソコンプラン大作戦!!

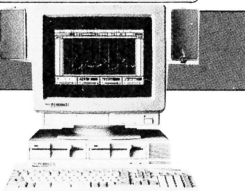
満足できる超特価 & 超低金利が魅力です。

1. 全品長期保証付  
(メーカー保証1年+当社保証1年)
2. 高額下取りサービス。
3. 超低金利クレジット。(1~72回払いOK)
4. 代金引換システム。  
(商品引渡時の代金支払いでOK)
5. ボーナス2回払いOK。  
(月々のお支払いはなし)
6. 冬のボーナス一括払いOK。
7. 全国無料配達・配達日指定OK。  
(日曜・祭日配達可。離島は有料)



**PC-8801FA**

12音源搭載による  
強力サウンド。



プラン825	88FAお買得基本セット	32%引
PC-8801FA CU-14BD(0.42mm, アナログCRT) フランクディスク(5インチ2D)×10枚	168,000円 64,800円 17,000円	
定価合計	249,800円	
特価 <b>169,800円</b>		
7,000円×18回	ボーナス21,600円×3回	
5,000円×24回	ボーナス19,200円×4回	
3,000円×36回	ボーナス16,800円×6回	
4,500円×48回	ボーナス なし	

プラン826	88FA純正基本セット	TELにて
PC-8801FA PC-KD863S(アンプ内蔵, スピーカ付, 回転台付) 5インチ2HD×10枚(3M)	168,000円 118,000円 17,000円	
定価合計	303,000円	
ウェーブ・アイ特価		
9,000円×18回	ボーナス20,800円×3回	
6,000円×24回	ボーナス21,200円×4回	
3,000円×36回	ボーナス21,500円×6回	
5,100円×48回	ボーナス なし	

プラン829	88MA純正基本セット	TELにて
PC-8801MA PC-KD863S(アンプ内蔵, スピーカ付, 回転台付) 5インチ2HD×10枚(3M)	198,000円 118,000円 24,000円	
定価合計	340,000円	
ウェーブ・アイ特価		
10,000円×18回	ボーナス24,500円×3回	
7,000円×24回	ボーナス22,500円×4回	
4,000円×36回	ボーナス20,500円×6回	
5,700円×48回	ボーナス なし	

プラン830	88MAお買得ワープロセット	39%引
PC-8801MA CU-14AD(0.39mm, 高解像度CRT) TR-24CL(80dpi, カラー熱転写プリンター) ユーカラ3(ワープロソフト, アート機能付) PC-8872(マウス) SR-007(縦型4段ハソコンラック) SR-007M(マウスステープル) A4カット紙100枚 フランクディスク(5インチ2HD)×10枚	198,000円 84,800円 69,800円 34,800円 9,800円 24,500円 5,800円 480円 24,000円	
定価合計	456,680円	
特価 <b>278,000円</b>		
9,000円×24回	ボーナス22,400円×4回	
5,000円×36回	ボーナス22,800円×6回	
3,000円×48回	ボーナス23,000円×8回	
5,600円×60回	ボーナス なし	

プラン831	88MA本格ワープロセット	31%引
PC-8801MA CU-14AD(0.31mm, 高解像度CRT) PC-PR101(TL2.80dpi, カラー熱転写プリンター) Shogun2 ワープロデータベース計算, 通信, グラフィク PC-8872(マウス) MD-1200AII(1200bpsモデム) SR-007(縦型4段ハソコンラック) SR-007M(マウスステープル) A4カット紙100枚 フランクディスク(5インチ2HD)×10枚	198,000円 84,800円 83,800円 34,800円 9,800円 24,800円 24,500円 5,800円 480円 24,000円	
定価合計	490,780円	
特価 <b>335,000円</b>		
10,000円×24回	ボーナス32,100円×4回	
7,000円×36回	ボーナス21,600円×6回	
5,000円×48回	ボーナス19,400円×8回	
6,800円×60回	ボーナス なし	

プラン827	88FA超お買得ワープロセット	40%引
PC-8801FA PC-KD854(0.39mm, アナログCRT) TR-24CL(80dpi, カラー熱転写プリンター) フリンターケーブル ユーカラ3(ワープロソフト) ED-3000(縦型4段ハソコンラック) A4カット紙100枚 フランクディスク(5インチ2D)×10枚	168,000円 89,800円 69,800円 4,500円 9,800円 24,800円 480円 17,000円	
定価合計	384,180円	
特価 <b>229,800円</b>		
10,000円×18回	ボーナス22,700円×3回	
7,000円×24回	ボーナス21,100円×4回	
4,000円×36回	ボーナス19,600円×6回	
5,600円×48回	ボーナス なし	

プラン828	88FAオーディオ・ビジュアルセット	TELにて
PC-8801FA PC-KD863S(アンプ内蔵, スピーカ付, 回転台付) PC-PR101(TL2.80dpi, カラー熱転写プリンター) PC-8801-17(65536色表示可能) PS88-012-2W(ヘッドセット) ミュージアム・サウンドボードII(音楽の7-フープ) PC-8872(マウス) A4カット紙100枚 フランクディスク(5インチ2D)×10枚	168,000円 118,000円 83,800円 49,800円 15,000円 12,800円 9,800円 480円 17,000円	
定価合計	474,680円	
ウェーブ・アイ特価		
10,000円×24回	ボーナス34,800円×4回	
7,000円×36回	ボーナス23,500円×6回	
5,000円×48回	ボーナス20,800円×8回	
7,000円×60回	ボーナス なし	

プラン836	88VA2純正基本セット	TELにて
PC-88VA2 PC-KD863S(アンプ内蔵, スピーカ付, 回転台付) 5インチ2HD×10枚(3Mディスク)	298,000円 118,000円 24,000円	
定価合計	440,000円	
ウェーブ・アイ特価		
10,000円×24回	ボーナス29,200円×4回	
6,000円×36回	ボーナス23,400円×6回	
4,000円×48回	ボーナス22,100円×8回	
6,400円×60回	ボーナス なし	

プラン837	88VA2ワープロアートセット	34%引
PC-88VA2(本体特価283,000円) PC-TV352(0.39ミリ, TV内蔵CRT) TR-24CL(80dpi, カラー熱転写プリンター) ユーカラVA(ワープロソフト, アート機能付) ユーカラチャート(表計算, グラフ作成ソフト) SR-007(縦型4段ハソコンラック) SR-007M(マウスステープル) A4カット紙100枚 フリンターケーブル 5インチ2HD×10枚(3Mディスク)	298,000円 115,000円 69,800円 36,000円 28,000円 24,500円 5,800円 480円 4,500円 24,000円	
定価合計	606,080円	
特価 <b>398,000円</b>		
8,000円×36回	ボーナス27,500円×6回	
5,500円×48回	ボーナス25,500円×8回	
3,900円×60回	ボーナス25,000円×10回	
7,100円×72回	ボーナス なし	

プラン833	88VA3純正基本セット	TELにて
PC-88VA3 PC-KD863S(アンプ内蔵, スピーカ付, 回転台付) フランクディスク(5インチ2HD)×10枚	398,000円 118,000円 24,000円	
定価合計	540,000円	
ウェーブ・アイ特価		
8,000円×36回	ボーナス24,700円×6回	
6,000円×48回	ボーナス20,400円×8回	
4,000円×60回	ボーナス23,100円×10回	
6,800円×72回	ボーナス なし	

プラン834	88VA3ディスクパブリッシングセット	TELにて
PC-88VA3 PC-TV352(0.39mm, TV内蔵CRT) PC-PR406H(80dpi, 高速カラー熱転写プリンター) PS88-VA104-HW(バーチャライファーマシオンソフト) SR-007(縦型4段ハソコンラック) SR-007M(マウスステープル) A4カット紙100枚 フランクディスク(5インチ2HD)×10枚	398,000円 115,000円 94,800円 28,000円 24,500円 5,800円 480円 24,000円	
定価合計	690,580円	
ウェーブ・アイ特価		
10,000円×36回	ボーナス30,800円×6回	
8,000円×48回	ボーナス22,500円×8回	
6,000円×60回	ボーナス22,700円×10回	
8,500円×72回	ボーナス なし	



# お申し込みは料金無料の フリーダイヤルで!!

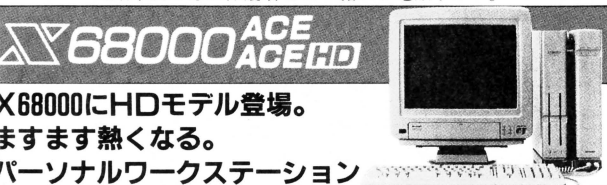
## 0120-009898

### 受付時間

9:30~19:00 電話一本即納!

東京 03(226)9286 FAX 0466(43)1265  
横浜 0466(43)1775  
静岡 0542(54)0696  
名古屋 052(581)4325  
大阪 06(362)5057  
広島 082(293)0811  
福岡 092(481)0502  
FAX 0466(43)1265

18歳未満の方は保護者と一緒にお電話下さい。



**プラン841 X68000ACE純正基本セット TELにて**

ウェーブ・アイ特価

Z-611C	319,800円
Z-601D(0.39mm,TV内蔵CRT)	119,800円
プランクディスクセット(5インチ2HD)×10枚	24,000円
定価合計	463,600円

8,000円×36回	ボーナス20,200円×6回
5,000円×48回	ボーナス22,900円×8回
3,000円×60回	ボーナス26,100円×10回
6,400円×72回	ボーナス なし

**プラン838 X68000ACEHD純正基本セット TELにて**

ウェーブ・アイ特価

Z-611C	399,800円
Z-601D(0.39mm,TV内蔵CRT)	119,800円
プランクディスクセット(5インチ2HD)×10枚	24,000円
定価合計	543,600円

8,500円×36回	ボーナス29,100円×6回
6,000円×48回	ボーナス26,200円×8回
4,000円×60回	ボーナス27,900円×10回
7,500円×72回	ボーナス なし

**プラン839 X68000ACEHDミュージックセット TELにて**

ウェーブ・アイ特価

Z-611C	399,800円
Z-601D(0.39mm,TV内蔵CRT)	119,800円
Z-8PC2(80枚,カラー熱転写プリンター)	69,800円
USIC PRO-68K(楽譜ワープロ)	18,800円
OUND PRO-68K(FM音楽サウンドエディタ)	15,800円
D-700(2段パソコンラック)	27,000円
カセット紙100枚	480円
プランクディスクセット(5インチ2HD)×10枚	24,000円
定価合計	675,480円

**プラン856 A1F基本セット 28%引**

特価 89,800円

3-A1F(フロッピー搭載)	54,800円
1/内蔵専用2000文字CRT	66,000円
ケーブル	2,500円
1-VC222(連射式ジョイパッド)	3,000円
1-VC3011(RGBケーブル)	3,000円
価合計	126,300円

8,100円×12回	ボーナス なし
5,600円×18回	ボーナス なし
4,300円×24回	ボーナス なし
3,000円×36回	ボーナス なし

**ITBIT MSX2+ HB-FIXD**

**プラン855 F1XD基本セット TELにて**

ウェーブ・アイ特価

1-F1XD	54,800円
1-14G1(2000文字,TV内蔵)	66,000円
ケーブル	3,000円
-303T(連射ジョイパッド)	2,000円
価合計	125,800円

8,900円×12回	ボーナス なし
6,100円×18回	ボーナス なし
4,700円×24回	ボーナス なし
3,300円×36回	ボーナス なし



ワープロも、パソコン通信も  
アニメも。もちろんAVも。  
ぜんぶに強い。  
楽しめる高性能パソコン。

**プラン845 AV40EX純正基本セット 39%引**

FM-77AV40EX 168,000円  
FMDCP231D(4050文字,カラーCRT) 89,800円  
3.5インチ2DD×10枚 22,000円  
定価合計 279,800円

特価 169,800円

7,000円×18回	ボーナス21,600円×3回
5,000円×24回	ボーナス19,200円×4回
3,000円×36回	ボーナス16,800円×6回
4,500円×48回	ボーナス なし

**プラン848 AV40EX純正アートセット 34%引**

FM-77AV40EX 168,000円  
FMDCP-231D 89,800円  
FM-PR203B2 80枚,カラー熱転写漢字プリンター 80,000円  
プリンターケーブル 4,500円  
FM77-41A(ビデオカード) 29,800円  
B273D080(FMグラフィックエディタ2) 20,000円  
FMMO-101(マウス) 12,800円  
3.5インチ2DD×10枚(ディスクセット) 22,000円  
SR-007(縦型4段ラック) 24,500円  
SR-007M(マウスケーブル) 5,800円  
定価合計 457,200円

特価 299,800円

10,000円×24回	ボーナス22,000円×4回
6,000円×36回	ボーナス20,800円×6回
4,000円×48回	ボーナス20,000円×8回
6,100円×60回	ボーナス なし

**プラン849 AV20EX純正基本セット 46%引**

FM-77AV20EX 128,000円  
FM-TV152(カラーCRT,TV付) 89,800円  
3.5インチ2DD×10枚 22,000円  
定価合計 239,800円

特価 128,000円

8,000円×12回	ボーナス22,000円×2回
5,000円×18回	ボーナス18,000円×3回
3,000円×24回	ボーナス19,100円×4回
4,300円×36回	ボーナス なし

**プラン850 AV20EXワープロアートセット 41%引**

FM-77AV20EX 128,000円  
FM-TV152(カラーCRT,TV内蔵) 89,800円  
TR-24CLF(80枚,カラー熱転写プリンター) 69,800円  
プリンターケーブル 4,500円  
FM77-41A(ビデオカード) 29,800円  
いとりAV(ワープロ,グラフィック機能付) 25,000円  
3.5インチ2DD×10枚(ディスクセット) 22,000円  
ED-3000(縦型4段パソコンラック) 22,800円  
定価合計 391,700円

特価 228,000円

10,000円×18回	ボーナス22,000円×3回
7,000円×24回	ボーナス20,500円×4回
4,000円×36回	ボーナス19,000円×6回
5,600円×48回	ボーナス なし



**プラン843 ターボZII純正基本セット TELにて**

CZ-881CB 179,800円  
CZ-880DBK(カラーCRT,TV内蔵) 109,800円  
5インチ2HD×10枚(3Mディスクセット) 24,000円  
定価合計 313,600円

ウェーブ・アイ特価

10,000円×18回	ボーナス21,500円×3回
7,000円×24回	ボーナス20,500円×4回
4,000円×36回	ボーナス19,000円×6回
5,600円×48回	ボーナス なし

**ウェーブ・アイ湘南台店**

**ウェーブ・アイ三ツ境店**

●おハガキでの注文もご利用下さい。

いそがしくなかなかTELするひまがないという方のために、おハガキでのご注文も受け賜っております。

ハガキに右記事項をご記入の上お送り下さい。

〒252 藤沢市湘南台  
コンプティク係  
一丁目一〇番地一〇号

住所氏名  
3 姓 名  
4 姓 名  
5 電話番号  
6 商品名  
7 支払い方法  
8 月 円  
9 年 月 日

振込銀行▶横浜銀行 湘南台支店 当座000467  
(株)ウェーブ・アイ 〒252 神奈川県藤沢市湘南台1-10-1  
※第二・第三火曜日 定休日



# Hard

今月も、すぐれものの新製品を集めて送る“ハードパック”です。低価格で便利な小物から、大物で高いけれども有用なものまで、いろいろと紹介していくからね！

# Pack

このページを読まないで世の中について行けなくなる……、なんてことはきっとないと思うけれども、新しものの好きなキミは必ず読むべし！

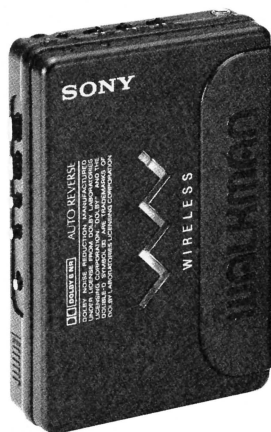
# Page



## NEW PRODUCT 1

### コードが消えたワイヤレスウォークマン

時は深夜、場所はボクの部屋。いつものようにウォークマンを聞きながら勉強をしている。ノリにノッてる最中に急に分らないところが出てくる。どうしても分らない……。「えーい、クソ、しょうがない参考書でもみるか」と椅子を立ち、後ろの本棚に向けたまさにその時、天災は忘れたころにやってきた。机の上にのせてあったウォークマンの本体がイヤホンにひっばられ、入れたてのコーヒーとポッキーののった皿を巻きずえに落下。不幸にも、その直下にいる猫を直撃。猫はギャオーと叫んで爪をたてながら、ボクの背中を駆け登る。ひっかかれたボクは、後ろによろめき本棚に激突……後は阿鼻叫喚の地獄絵の世界が……。



▼ソニー「ワイヤレスウォークマンWM-505」32,000円



というのはちょっと大げさだけど、ウォークマンのコードが原因でコーヒーをこぼしたり、満員電車の中でウォークマンのボリューム操作のためにもどかしい思いをしたことは、誰にでもあるはずだ。それにあのコードは、よくよれてしまって使い心地はあまり良くない。それを解消した製品をウォークマンの本来ソニーが出した。

その名は「ワイヤレスウォークマンWM-505」。本体にトランスミッターを内蔵、ワイヤレスレシーバーをイヤホン部に取り付けた製品だ。レシーバーにはボリュームの調整が付いているから、本体をカバンに入れたままで音をしばったり、大きくしたりもできる。価格は32,000円だ。

だれかこのレシーバーの周波数に合った超小型送信機を作ってくれないかな？ そうすれば、このウォークマンを聞いているカワイイ女のコに（あなたの右にいる青いポロシャツを着た男のコこそ、あなたと赤い糸で結ばれた男性です。これは神の声です）ってささやけるんだけどな……。問い合わせ／ソニー ☎(03) 448-2200



## NEW PRODUCT 2

### 48ドットのプリンター付きワープロ

正直言うと、私は最近頭にきている。何が頭にくるかっていうと、ワープロはほとんど価格が下がって高機能になるのに比べて、パソコンって高いと思わない?

たとえば、今度リコーが出した「マイリポート J P90L X」ってワープロは、定価128,000円でなんと48ドットのプリンターがついている。ワープロって言ったって、中味はパソコン+ROM化されたワープロ用のソフト+プリンターなわけでしょ? で、この値段なわけ。パソコンの値段に慣れた私には驚異的に安く感じちゃうけど、逆に考えればパソコン関係が、まだまだ高いんだよね。このワープロの価格のどれだけの部分がプリンターの値段か知らないけど、仮に半分だとして、パソコン用熱転写プリンターで48ドットでそんなに安いあったっけ? ガルルルル。

しかも、このワープロにはオプションで J I S 第1第2水準漢字の毛筆体やゴシック体のフォントカートリッジ



リコー「マイリポートJP90LX」  
128,000円

それにハンディリーダーだっていちばん安いのも同じくらいするもんない。ブツブツ……。パソコンもワープロぐらいがんばってほしいね。

があるんだ。その価格だって、たった15,000円だよ! 安いよなー。

これだけでもパソコンユーザーとしちゃため息がでるのに、さらにうらやましいのが、オプションのファックスユニット。35,000円のファックスユニットを付けるとワープロで作った文書が、そのままファックスで送信できるし、もちろんファックスも受信できるようになるんだ。さらに24,000円のハンディリーダーなんてのを付ければ、手書きのメモやイラストをワープロの文書にはめこんでファックスで送れるし……。同じことをパソコンでしようと思うと、ファックスユニットの値段が、だいたいこの2倍から3倍でしょ。

気を取り直して「マイリポート J P90L X」を紹介しよう。「マイリポート J P90L X」は他に、登録するフォーマットが自分でデザインできるデータベース機能が特徴だ。住所録、電話帳、ファックス台帳の3つは最初からデザインされたものが入っているが、自分でビデオや蔵書のデータベースを作することもできる。このデータベースは、文書を作成中も呼びだして使うことができる。なお、フロッピーは、マイリポートの15、50D、50E、70D、200、90F、90F X、100Fで作成した文書も読める。

問い合わせ/リコー ☎(03)403-1578

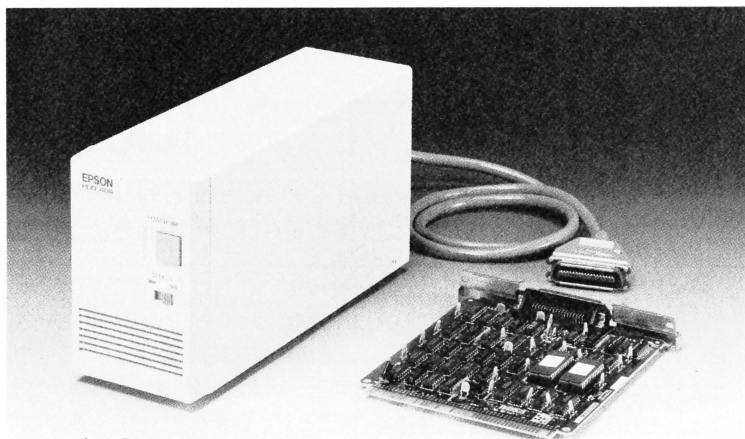
## NEW PRODUCT 3

### 速くて大容量の40メガハードディスク

ここ1、2年の間で急激に普及したパソコンの周辺装置の代表選手はハードディスクだろうね、やっぱり。特に98なんかを持っている人は、価格低下とともに買う人が急増、コンプティークでももう1台導入しようかと言っているくらいだもんね。

ほんの2年くらい前だとハードディスクを持っているというだけで(スゲッ本格的だな)と尊敬されていたのがウソのようだ。

ハードディスクの魅力は、スピードもさることながら、見逃してならないのが、その大容量を生かして自分だけの環境を作りだせること。今まで何枚ものフロッピーに入れておいて、そのつどフロッピーを入れたり出したりし



▲エプソン「HDD-40R」218,000円

ながら使っていたワープロや表計算、エディタ、通信ソフト、コンパイラ、お絵かきソフトなどを一発で呼びだして使えるようになる。特にお絵かきソフトのように、データがばかにかい場合は、ハードディスクは必須だね。

となるとハードディスクは、高速であればあるほど、大容量であればある

ほどありがたい。今度エプソンから出した「HDD-40R」は、アクセススピードが現在の最高速の28mm/secで、40メガの大容量をもち価格も218,000円と手ごろな1台だ。そろそろフロッピーの出し入れがもどかしくなったキミも、手に入れるころあいじゃないかな?

問い合わせ/エプソン ☎(03)377-7001



## NEW PRODUCT 4

1局1枚の  
カード型ラジオ

カード式ラジオは、もうぜんぜん珍しくないけど、ソニーが出した「クリップラジオ」は、なんと1枚のカードでは1局の放送局しか受信できないというラジオ。1枚のカードの値段はAM局が7枚あって各2,400円、FM局はNHKの1チャンネルを含めて4局あって各3,800円。当然ながらカードにチューニング部分はなくて、他の局を聞

くにはカードそのものを交換する方式だ。カードの他にイヤホンが必要で、こちらの値段は3,200円。イヤホンはFM局の時はステレオに、AM局の時は両耳モノラルになるようになっている。関東地区限定発売だよ。問い合わせ/ソニー ☎(03)448-2200



◀ソニー「クリップラジオ」2,400円(AM)、3,800円(FM) 関東地区限定発売

## NEW PRODUCT 5

LISPが使える  
ポケコン登場

今やAIという言葉を知らない人はいないくらいのAIブーム。(それでも知らない遅れている人のために、説明しておくとして、アーティフィシャル・インテリジェンス=人工知能のことだよ)

このAIを語る上で忘れていけないのが、LISPというコンピュータ言語だ。この言語の登場によって、それ

までBASICやFORTRANなどの言語で数値を処理するものだったコンピュータが一躍論理を処理できるようになったと言っても過言ではないほど。つまりLISPなくしては、今のAIブームはなかったわけ。

そのLISPが今度、カシオのポケコン「AI-1000」にのった。価格は34,800円。これは、たぶんLISPを使える、世界でもっとも安いコンピュータだと思う。将来、人工知能関係の仕事をしたと思っている人は、このポケコンでLISP体験してみては？ 問い合わせ/カシオ ☎(03)347-4811



▲カシオ「AI-1000」34,800円

Z

## キミもBBSのオーナーになれる！

自分でホストを開局したい人、  
今すぐこれに飛びつきたまえ！

今や日本では個人運営のBBSというのが、ものすごくたくさんある。で、そのBBSにアクセスすると、けっこうこれが楽しそうだったりする。となると、それじゃオイルも仲間を集めて自分でBBSを開局してワイワイやろうか、なーんて気になるのは当然だ。しかも、「ええ、実はボクも自宅/パソコン通信のホスト局を開局していますよ」なーんて言うのは、けっこう心地良いんじゃないかって気もする。ところがだ、いざ開局してみると、これがまたけっこうたいへんなのだ。

たいへんたつて、別にべらぼうにお金がかかってたいへんなわけじゃない。問題は、BBSを運営している時間は、自分のパソコンが使えるなくなっちゃうことだ。つまり、BBSを運営している間は、当然、BBS用のソフトを動かしておかなくちゃいけないわけで、「ワープロ使いたいな」とか「あーゲームがしたい」と思っても、アクセスしてくる人のことを考えると、そうそうBBSを停止もできない。第一、BBSを停止中も相手は、そんなことを知らないから、どんどん電話をかけてきて、電話のベルがうるさくてかなわ

ない。

これを根本的に解決するには「パソコンも電話もモデムももう一台用意するしかない」というのが、これまでの常識だったんだが、もっとスマートな解決法をソニーが教えてくれた。それが「IT-V1200」だ。

「IT-V1200」は、ちょっと何と説明していいか適当な言葉が見つからない。誤解のないように説明すると、「IT-V1200」は、いわゆるモデム内蔵の電話機的一种であることに違いはない。電話機としてのほか、パソコンにつなげば1200ボーのモデムとして使える。ところが「IT-V1200」はさらに、これ自体がBBSのホストとなることができるのだ。

パソコンに「IT-V1200」を接続して初期設定をすれば、後はパソコンに関係なく、自分だけで電子掲示板と



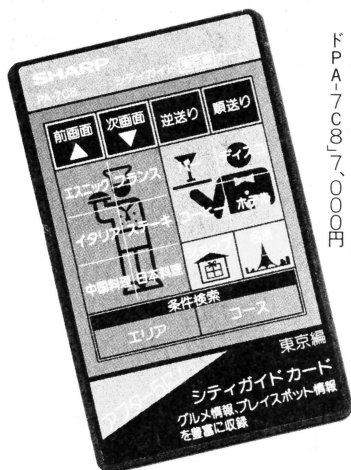
## NEW PRODUCT 6

### 電子システム手帳用 東京シティガイド

去年、ビジネスマンの間を嵐のように吹き荒れたのがシステム手帳のブーム。そしてその嵐は今年、電子システム手帳に姿を変え吹き荒れている。私のようにやはりモノに弱い人間は、その嵐の中で（あー、また買ってしまったようだ）とおびえる毎日なのだ。そんな、おびえる私にむかって（ほーら、こんなモノも出たよ。これでも買わず

にいられるかい？）とあざわらうかのよう、に、どんどん出てくるのが、電子システム手帳用の新手的カードだ。

たとえば、シャープが「PA-7000」用に出した「シティガイド東京編カードPA-7C8」なんてカードには、「一度は行きたいレストラン」とか「アフターファイブをスマートに過ごすナイトスポット」とか「待ち合わせに便利なコーヒーストッパ」、さらにはおしゃれなホテルや専門店、名所などが926件もデータとして入っていて7,000円なんだって。う、うっ買いそう……。問い合わせ/シャープ ☎(03)260-1161



▲シャープ「シティガイド東京編カードPA-7C8」7,000円

## NEW PRODUCT 7

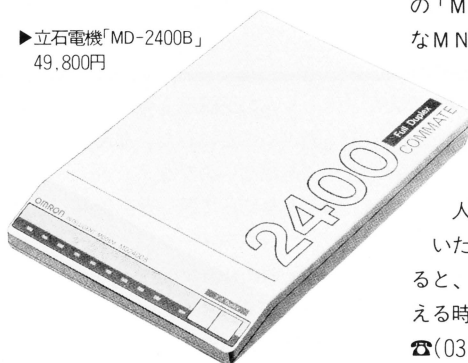
### MNPクラス4の 2400ボーモデム

パソコン通信の世界では、どんどん通信速度が速くなっている。ところが使っている電話回線の品質は、そうそう急に良くなったりはしない。で問題になってくるのが、回線上で発生するノイズ。ノイズは通信スピードが速くなればなるほど増えてくる。

そこで、注目されてきたのが回線で発生するノイズをモデムで修正しちゃう

おうというもの。代表的なのがアメリカ、マイクロコム社の開発したMNPという方式だ。

▶立石電機「MD-2400B」  
49,800円



そのMNPを国内のモデムメーカーで最初に採用したのが「オムロン」の愛称でおなじみの立石電機。いままでの「MD-2400A」を改良し、より高度なMNP方式を採用した「MD-2400B」を発売した。しかも価格は49,800円と今までのものよりも安くなった。

パソコン通信をはじめ人も、今まで1200ボーで通信していた人も、これからの電話代を考えると、そろそろ2400ボーのモデムを考える時期だよ。問い合わせ/立石電機 ☎(03)436-7233

# m

電子メール機能を持ったBBSとして機能するようになっていんだ。この間、パソコン側は電源が切られていようがゲームをしていようが関係ない。

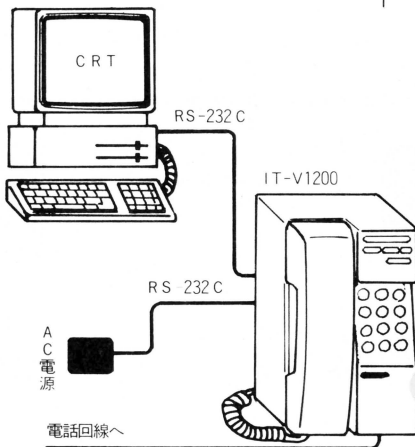
これならBBSを運営している間もパソコンが自由に使えるし、他の人がアクセスしていない時は、「IT-V1200」のモデム部分を使って、他のBBSに自分がアクセスすることもできるわけ。しかも、「IT-V1200」には電池によるバックアップ機能があるから、短い時間なら停電があっても大事なBBSのデータが失われないようになっている。

さらにおもしろいのは、「IT-V1200」同士だと、ひとつの「IT-V1200」から複数の「IT-V1200」にメールを送ったり、途中の「IT-V1200」を中継局に使い、さらに先の「IT-V1200」にメールを転送すること

# u

もできるようになっていることだ。

これだけの機能が入っていて価格は59,800円。1200ボーのモデムだと思おうと、ちょっと高いけど、1200ボーのモデムの定価が2万円から3万円、ファクション電話が1万円から2万円、B



# p

BSの機能までついてこの値段は、買い得だね。特に、まだ昔の電話しかなくて、これからパソコン通信もBBSも開局しちゃおうという人には、これ1台ですべてを満足しちゃうスーパーマシンとしがいようがないね。



▶ソニー「IT-V1200」  
59,800円





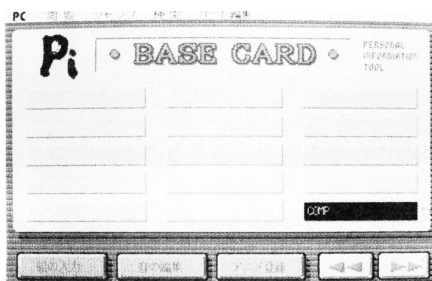
# 池ちゃんの88講座

(三田近辺に出没し  
たとの情報あり)

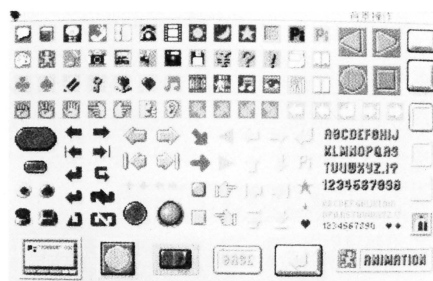
おなじみ(2回目でもうおなじみなのだ)  
の88講座のコーナーじゃ。今回は、池ちゃん  
が知恵をしぼってお送りする恋愛術!

これで彼女はキミのもの………になるはずだ

●この「恋愛エキスパート池ちゃんマンシステムⅡ」は、キミと彼女を必ず結びつけてくれる。  
彼女いない歴の長い人は即このシステムを試してみなさい。  
必ずやキミは恋におちてしまうだろう。ただし、2人のその後は一切関知しない……。



▲まずは、こうしたベースカードを作る。すべてはここから始まる。この時点では、背景のほか、基本的な画面が作られている

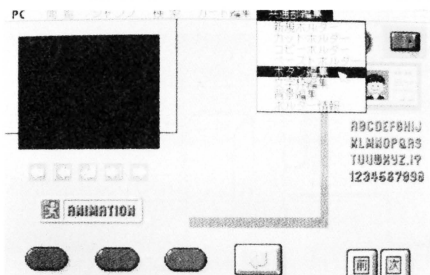


▲「P i」には、こんなにたくさんのアイコンが内蔵されている。もちろん、自分で作ったアイコンも保存しておくことができる。

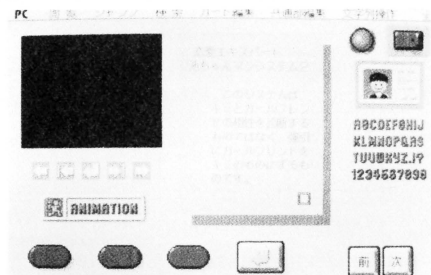
第2回を迎えた「池ちゃんの88講座」。今回もこりずに「P i」で「遊ぶ」ことにした。なんちゅうと「じゃ、次回は遊ばないのかな?」と思うだろ。ハハハ、期待を裏切って悪いが、次回もやっぱり遊ぶのだ。コンプティークは、間違っても「すぐ使える住所録の作り方」なんてせこい記事は載せない(ここでヘリウムガスを吸う)「ポリシーとコンセプトのしっかりした由緒正しい雑誌なのじゃよ、鬼太郎!」(鬼太郎のお父さんの声。深呼吸5回で元に戻しておこう)

前回は「マルチエンディング4コママンガ」という純粋な遊びを開発(?)したが、今回はキミの人生を左右するかもしれない深遠な企画を考えた。名づけて「恋愛エキスパート池ちゃんマンシステムⅡ」。名前から、なんとなく想像できるように、これはコンピュータを利用した恋人募集システムなのだ。しかも、どこかのシステムのように、「あなたのデータを分析した結果、こんな娘が選ばれました」なんて無責任なやつじゃない。ズバリ、キミの好きな彼女をV

Aの前に座らせれば、彼女の理想の男性はキミだと必ず言ってくれるという素晴らしいシステムなのだ。仕掛けは簡単。前回の「マルチエンディング4コママンガ」では、カードからカードへとツリイ状にどんどんカードの枝が広がって行ったが、今回は、これを最後の方で1つのカードに絞るようになっている。つまり、どのように彼女が質問に答えようと、最後に行き着くカードにはキミのデータが入っているというわけだ。まっ、ごく初歩的な応用ってわけだ。ん? 詐欺じゃないかって? いや違う! 昔から相手の気を引くには、男も女も、ありとあらゆる方法を使うことが許されているのだ! これは「詐欺」じゃなくて「恋の手管」と言うの。ただし「手管」は相手にばれないのが大前提。もし、彼女が「こんなはずないワ!」と続けてやろうとしたら、すかさずアイスクリームを出しなさい。女性ってのは、目の前のアイスクリームが溶けていくのがまんできなはず。そのすきにゲームかなんかに切り替えちゃお。



▲画面の適当な位置にボタンを配置する。このボタンに後から「意味」を定義していく。写真は、ボタン編集をしているところ



▲これがほとんど完成の画面。左上の黒い空白の部分にグラフィックを取りこむ。音楽やアニメーションが連動していると臨場感が増す





RENAI EXPERT  
恋愛  
エキスパート  
IKECHANMAN SYSTEM II

# 池ちゃんマン システムⅡ

「恋の世界はズンチャッチャ！」

① あなたの好きな男性のタイプは?



▲今回は2つ、または3つの選択肢を選ぶことによって、画面が変わっていく。しかし、どちらを選んでも、その次の選択画面は同じものが現れる

病弱なスポーツマン



健康な運動音痴



② ゲーセンヘイテくともグラたきをしなくなる



罪は  
モグラに  
ない



③ おつき合いしたいタイプは?

▶こんな選択枝のときは、似顔絵の下にボタンをつけておくようにする。ボタンを押したときにそれぞれのテーマソングが流れるという仕掛けがあると楽しい



▶PCM録音を利用してセリフを入れると、よりリアルになる



▶こんな画面のときは、彼らの肉声を使うと楽しいね。また、今回はイラストだけと、写真でやると、変化が楽しくなる



▼どういうふうを選択してきても、結果は必ずこの画面。からくりを彼女にさとられないように



ただいま 結果を分析中

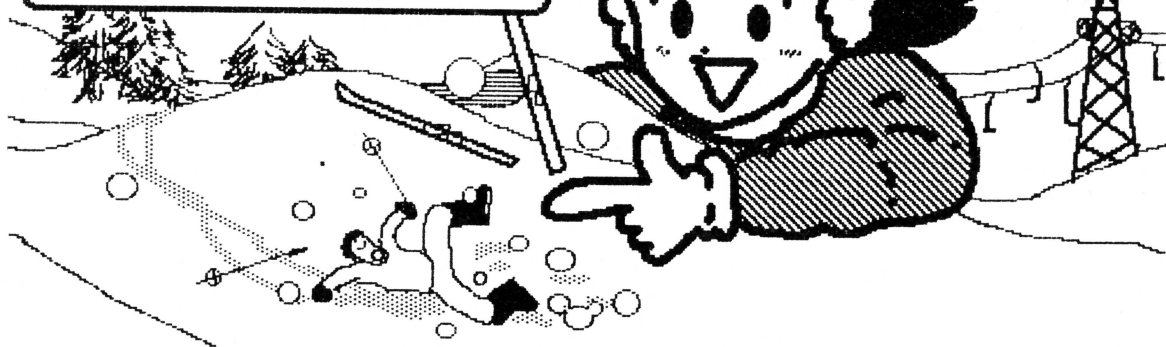


▲ここで「結婚行進曲」などの音楽を入れておく、より効果的かも知れない





# WELCOME TO MACINTOSH



## マックなら、スキーに シーズンオフはない

「Kさん、スキーに行きませんか?」。すべての発端はこの一言だった。そしてこの後私は、まるで坂を転げ落ちるようにしてスキーにのめりこんでいった。

元来、私は冬が嫌いだった。寒さに震えるよりは、まだ汗をかいているほうがマシだ。そう思っていた。が、それはもう既に過去の話だ。夏の暑い盛りに泳ぎに行くよりも、雪の中でスキーを楽しみたい、そう考えるようになったのだ。

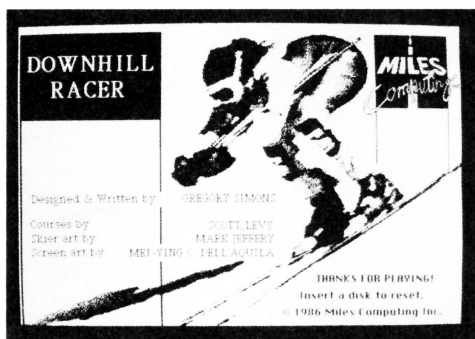
が、かと言ってもう既に夏。これはいかんともしがたい事実だ。雪ははるか彼方。せめて気分でもと、あれこれ探して出てきたのがマイルス・コンピューティングの「ダウンヒルレーサー」だ。

ダウンヒル。日本語では、滑降競技となる。斜面に定められたコースをいかに速く滑り降りるか、という競技だ。このゲームではコースが、4コース用意されており、航行コースの多さや斜度の違いで難易度を変えてある。また、スキー板と選手をも選べるようになっ

ている。板は長さが4種類あり、短い方から順に、初心者用、中級者用、上級者用、エキスパート用となっている。板は長ければ長いほどスピードが出るようになっている。

選手は4人。1人はコンピュータが模範演技を見せるため、後は初心者、中級者、となっているので、上級者になるほど扱いが難しくなっていく。

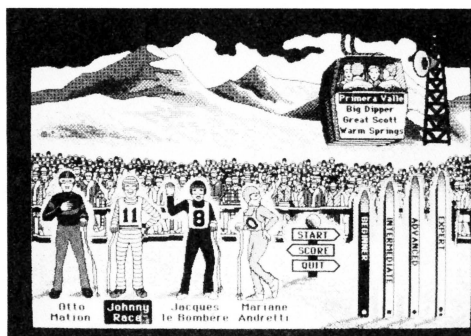
操作はそんなにめんどろではない。マウスのみでOKだ。マウスを左右に動かせば回転が行なわれる。手前に出せば膝を曲げ、滑降の体勢になる。前に引くと膝を伸ばす。また、クリック(ボタンを押す)するとジャンプする。これだけだ。



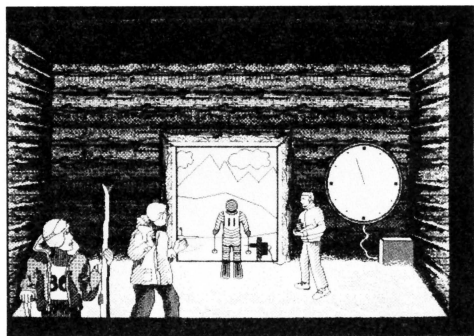
▲タイトル画面。カッコいい!

とは言ったものの、やってみるとけっこう難しいものがある。マウスの操作には細心の注意をはらわないと、余計な回転をしまい、コースアウトしてしまったり減速をしまったりして、思うようにタイムが縮まらないのだ。

また、スピードや体勢にもよるが、ボタンを押さなくてもジャンプしてしまう場所もある。自分でボタンを押した場合とはきちんと着地までうまくやっ



▲メインメニュー。スキー板、コース、レーサー、音量が選べる



▲スタート前。ライバルの視線が厳しい



てくれるが、突然飛び上がった場合はマウスを前に引いて膝を伸ばし、着地の体勢をとらないと転んでしまう。転んだ場合、「アレー！」と声をあげながら斜面をゴロゴロと転げ回る。見るからに痛々しい場面だ。そして、転んだ時の状況によっていくつか用意されたメッセージのひとつが現われ、ゲームオーバーとなる。無論、ゴールまで滑り降りることが本来の目的だから、そこでゲームオーバーになってはいけない。

さて、4コースのうち初心者コースをちょっと紹介がてら滑ってみよう。

スタートは小屋の中からだ。右側には計測用の時計があり、スタート時刻までを刻々と刻む。時計の針が真上を指したらスタートだ。

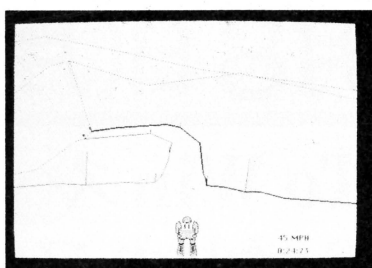
勢い良く飛び出す。本当の競技なら、ここでスピードを一気にあげるために斜面を蹴って出て行くのだが、残念ながらこのゲームではそういったことはできない。

最初に左に大きく曲がる。そして曲がりきったところで右に90度。そこで最初の急斜面が待っている。ここで時速50マイル(80km)以上のスピードが出る。私はそこで時速65マイル(約時速100km)をマークしたことがある。ゲームではあるが、けっこう熱くなる。

急斜面が終わるとすぐ左に折れ、しばらく、S字の緩斜面が続く。そして第2の急斜面が現われる。ほとんどの場合、その手前で減速しない限り、ジャンプする場所なのでここは自らジャンプする。減速を最小限に押さえ、なおかつ体勢をくずさずに滑降するため。ここで手を抜いて減速したり、滑るままに任せていると、突然体が宙に舞い、ロスタイムを増やすばかりでなく、転倒の危険性もある。

急斜面は大きく右に折れ、その後、斜度はまた少し緩くなる。が、そこは逆バンクの左コーナーになっていて、その時の姿勢とスピードでジャンプする可能性もある場所だ。かといって減速するのも悔しい。そのままの体勢で突入。案の定、体が宙に舞った。が、落ちて着いて着地し、コースアウトに注意して左に回転。

その後また斜度がきつくなるが、ゴールまで一直線なので、すぐに体勢を

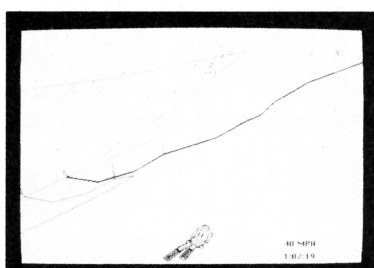


▲直滑降はタマゴ型の姿勢が基本だ

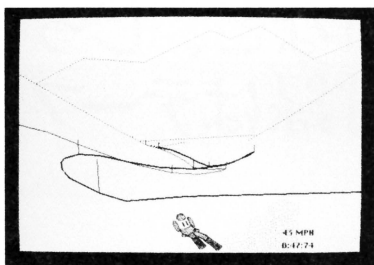
整えてジャンプ、ジャンプ、ジャンプで切り抜ける。タイミングを逃がすとあっという間に転倒だ。最後まで気は抜けない。

そして、ゴール。観衆の熱い拍手が聞こえる。画面右下には、滑降中の最高速度とタイムが現われる。最高時速69マイル(約110km)、タイムは1分15秒10。まずまずだ。トップ10に入賞すると、名前を入れることができる。

画面の描画スピードには若干の不満があるが、慣れてくればそれも気にな



▲左カーブ立ち上がりにはジャンプポイントが



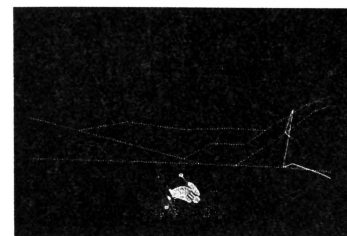
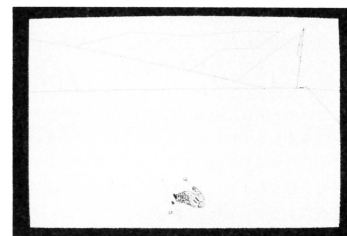
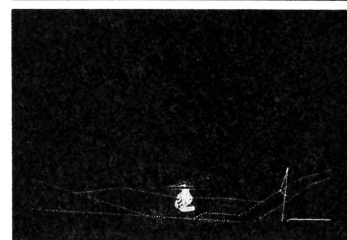
▲緩斜面にS字カーブが続く

らなくなり、次々と記録に挑戦し始める。デジタルサンプリング音もそれほど悪くない。

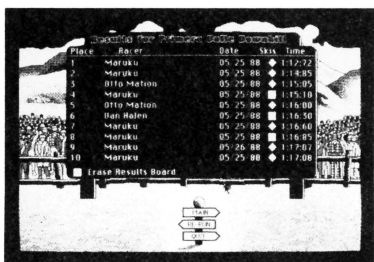
「ザッ！」と音を立てて斜面を滑り、回転する。気持ちがいい。体が宙に舞い上がり、それをうまく着地でリカバリーできるとなおさらだ。やっているうちに熱くなる。滑り終わってみて、自分の名前とタイムがスコアボードに記録されているのも悪い気はしない。

今年の夏は退屈しそうだ。いくらいいソフトでも、やはり本物には勝てない。今ごろは入道雲でも見ながらつぶやいているだろう。

「早く雪降らないかなー」



▲ゴール地点ではギャラリーの歓声がリアル



▲スコア表示画面。ベスト10までが表示される

## The 転倒!



# 9月号は8月8日(月)発売

9月号はHow To Winスペシャルだ。  
ソーサリアン新シナリオ、ファンタジー  
IIIなど、じっくり読んでももらいますぜ！  
付録はテーブル版RPGカタログだっ!!

毎月第2・第4金曜日発売

ファミコン専門兄弟誌

ファミコン  
勝方

7月8日、22日

発売号も  
よろしく!!

ゲーム体験がコミックを変えた!!

コミック  
26日発売  
コンパイク

ファンタジー界の超新星

杉田流仙の新連載

ドラゴンウォーズ

ゲーム感覚とおもしろさ満載で

8月号大好評発売中!!

お知らせ

このたび、小社、本社移転のため、  
電話番号が下記のように変わりました。  
ご手数ですが、よろしくお願いたします。

記

販売部 03-817-8523  
広告部 03-817-8425

## EDITORS' VOICE



おなじみ安田均先生と勝の松の3人でシカゴ、  
ニューヨークをまわってきた。3人ともイン  
グリスはラベラペダからさ、ハウアーユー、ファイン  
サンキュー、てなもんで、気楽な道中だったぜ。(続)(辰)

また、今年も目の疲れる季節がやってきた。道  
を歩いていても、電車に乗っていても、眼珠は  
動きっぱなし。休も暇もないのだ。近頃はみんな体も  
立派だから増々……アア、女の子のウ・ス・ギ。(降)

わがコンパには「プロレス愛好会」、「三十路の会」  
(新会員続出)などの非公認組織が数多くある。  
私は新たに「上海桃色音楽隊」といっわけのわからん  
もんを組織しようと秘かに考えている。(辰)

ひさしぶりに床屋さんというところに行った。  
首を絞められたり、アツイタオルを顔に投げ  
られたりした。オマケに刃物を持っていた。ヒタヒタ  
と首すじに刃物をあてられ、グーススキンの肌だ。(な)

アンケートにご協力いただいたソフトハウスの  
皆さま、本当にどうもありがとうございました。  
拝聴すべき意見も多々寄せられ、メディアの使命につ  
いて考えさせられました。今後もどうかヨロシク(辰)

友人宅でキーボード型のシンセサイザーの宸前  
を見せてもらった。これが簡単でおもしろく、  
ボクでも操作できそう。こんどこれ買うから、田中さ  
ん、サクセス型のとでセッションしませんか? (光)

ついにコンパティークBBSが動き出した!!  
機材の調達からプログラムまで、多くの人たち  
にささえられての開始。協力してくれたみんなに、こ  
の場を借りてお礼をいいたい。ありがとう!! (田)

「オイ、オマエッ! オメ——だっよ!! ガタ  
ガタうるさいの。少し黙ってろ。自慢じゃない  
が、俺はずっとリレーの選手だったんだぞ。しまいに  
や、寛巻きにするからな!!」 スッキリした。(南)

## STAFF

Chief editor	佐藤辰男
Senior editors	吉田隆 久木敏行 島谷光弘
Editors	中西文哉 平井敬子 渡辺省三 斎藤和代 佐藤安弘 日向淑郎 紺谷宏明 関谷広子 広田稔 渡辺宏 榎本晃子 sbc 株ディレクション・ナカ
Contributing editors	片岡英典 横兵ママ 穂原俊二 野尻育子 ジャングルファクトリー 河野崇 佐々木敏
Writers	安田均とグループSNE 山崎拓 奥ガスト 黒田幸弘 中嶋昭歩 丸山秀樹 大場福満 有ボチ 滝沢昇一 尾木博 松枝蔵人 菅原敬 木村典子 坂本恒善 園道祥之 河崎実 相良茂美 塚本進 森田慶子 中村泰宏 ケイ・ライタースクラブ 深沢美潮 工藤裕貴 西牧真 厨子貴之 高野希義 篠泰樹 佐藤武慶 田中千尋 小峯徳司
Designers	D / hits (高木和雄) 12 T O 12 沢田昭彦 佐藤敏行 梶井尚基 渡辺省三 斎藤和代 佐藤安弘 日向淑郎 紺谷宏明 関谷広子 広田稔 渡辺宏 榎本晃子 sbc 株ディレクション・ナカ
Photographers	林久平 福家久仁子 倉部和彦 分都辰吉 庄司康治 奥村正己 天児秀司 大熊一実 金子ひろし

コンパイク  
8月号 昭和63年8月1日  
特別定価 520円

編集人 佐藤辰男  
発行人 角川春樹  
発行所 角川書店  
住所 〒102 東京都千代田区富士見2-13-3  
電話 編集部: 03-221-9851  
販売部: 03-817-8523  
広告部: 03-817-8425  
印刷所 凸版印刷株式会社  
C Kadokawashoten 1988  
雑誌コード 13977-8  
Printed in Japan





# Dragon Gym

ゆ  
い  
ゆ



Y U K I K O  
I W A I





# Summer Tasty



## 毎日が平凡で素敵シアワセ

いきなり、夏です。夏はやはり、明るく元気に過ごすのがイチバン。明るく元気といえば、ゆうゆの右に出る人はいません。というわけで、夏はゆうゆの番です。

スタジオ到着のゆうゆ嬢はシックなワンピース姿で、まるでどこかのお嬢さま。もっとギャグで登場すると思ってたのに……。

「だってゆうゆだって短大生だもん。2年生になってから、皆勤賞で学校行ってんのよ」

皆勤賞といえば、思いつくのはラジオ体操だけ。

「ラジオ体操は嫌いだった。だって、せっかくのお休みなのに、いつもより早起きしなきゃなんないでしょ。でも行ってたけど。行かないと仲間はずれになっちゃうからね。でね、寝ぼけながら体操して、眠くなっちゃうから、お昼を食べると毎日お昼寝してたの。お昼寝はいまでもするけど。午前中に学校行って、お仕事までに時間があると、おうちに帰ってお昼寝

してる。気持ちいいんだよね」

ところでこの夏はどうですか？ お休みはもらえそうですか？

「昨年の夏はおニャン子のファイナルツアーがあって忙しかったから、今年はちゃんと夏休みがあるんだ。短大のお友だちと1泊旅行に行こうと思って。人の全然いない海とか、山奥の温泉とかね。この前も友だちと横浜にドライブ

に行ったの。でも迷子になっちゃって、大変だった。へへ」  
ふむふむ、フツーに女子大生やってるんだね。

「うん。いまね、毎日が平凡で素敵楽しいの。ゆうゆのシアワセです」

でも、子供の頃は家族と旅行してたのに、大人になると、友だちと勝手に旅行に行っちゃうんだよね。お盆におばあちゃんの家遊びに行ったりしたでしょ。

「ゆうゆのおばあちゃんね、日本橋に住んでるの。だからそういう思い出はないな。友だちが田舎のおばあちゃんの家に行って、遠くに住んでるイトコと遊んだんだよ、なんて言うのがうらやましかったな。おばあちゃんが箱根に住んでたらよかったのに」

夏の必需品は麦わら帽子とムシとりアミ。

「ゆうゆねー、トンボは好きなんだけど、アリンコが嫌いな。子供の頃、遊んでたらアリンコがゾロゾロ行列してて、怖くてキャーって崖の上から飛びおりちゃった。アリンコだったらゴキさんのほうがカワイイから、ゆうゆは好き。

アリンコの行列  
ゾロゾロ…『いやーっ!』

ところでこの5月でゆうゆもハタチ

になったそうですね  
抱負を一発おきかせください。

「えー、1に家内安全、2に車がほしい、3に歌唱力がほしい」  
では歌手のゆうゆさんにお聞きます。夏を音で表現すると？

「カーンッ!」  
その音はどこにあります？  
「ハイ、『Summer Tasty』というアルバムと『ゆうゆ・ウワサの大さわぎ』というコンサートで、どなたサマでも聴けますですよ」



## PROFILE

プロフィール  
●ゆうゆ/本名・岩井由紀子 昭和43年5月26日生まれ。  
●7月21日アルバム『Summer Tasty』発売。楽しい夏の必需品。7月27日シングル『サヨナラ志願』発売。青春の夏の必需品。  
●ツアースケジュール 8月25日福岡郵便貯金、26日大阪厚生年金、9月3日愛知県勤労会館、4日渋谷公会堂 (☎03・585・7641まで)

## STAFF

PH/HIROSHI KANEKO  
ST/YASCO  
H&M YUKIO FUKAYA  
CO/MAYUMI KITAMURA  
ED/SHUNJI HOBARA  
DE/AKIHIKO SAWADA



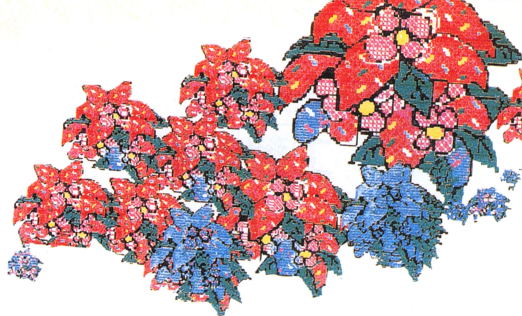
夏といえはーやはり



スイカと



海と





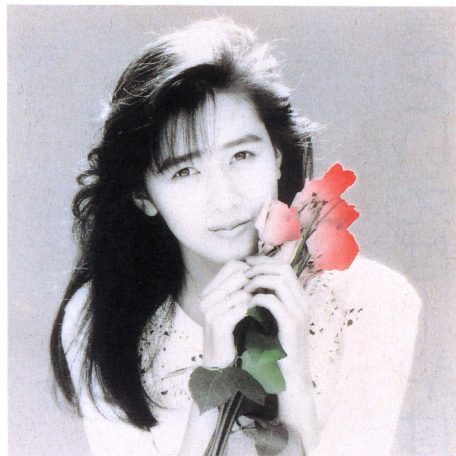
## 表情の余韻は大物の証し 静香日本一っ！

### 工藤静香

中年キラーと称される静香ちゃん。「FLASH」とか「TOUCH」見ると、毎週静香ちゃんが出てます。それもスクープとかじゃなくて、ドラマで看護婦やっていると、コンサートでミニスカはいたとかの近況報告ばかりで、オジサンたちも相当いれあげてるようすな。フオッフオ。

こう言っちゃなんだけど、静香ちゃんってそんなにベッピンさんじゃないじゃん。完璧な美形サンなら、静香ちゃんの他にもたくさんいるのに、どうしていま、これほどまでに工藤静香なのか、と私は考えた。2時間後に出た結論は、静香ちゃんの魅力

は次の表情だ、ということ。写真に撮られたその次、歌い終わったその次の表情を想像するのが静香ちゃんの場合ヒジョーに楽しい。どんな写真でも静香ちゃんは言い足りないって表情で、今にも唇が動いたり、いきなり涙がポロリときそうな気がする。百恵ちゃんと聖子ちゃんもそうだったんだよね。表情に余韻のある人はやはり大スターになるものなのでしょう。ちなみに右の写真はいかがですか？ 情けないカオになって泣いちゃいそうでもあるし、ニッコリ笑って花を「ハイ」って渡してくれそうでもある。奥が深いぜーっ！



▲新曲の「FU-JI-TSU」は中島みゆき先生の作詞。2番ラストの「彼女も気の毒ね」の表情が好きだ。まったくいい曲です。

## 夏はやっぱりショートだぜいっ！

### 渡辺美奈代

おりゃーっ！ 髪、切っちゃったんだ。ビックリ。でも夏らしくて涼しげでヨイじゃないですか。でも、このショートカットだと、美奈代ちゃんはどんな衣裳になるんだろ。これまでは正統的なアイドル衣裳だったけど……。いきなり他のコたちみたいに、DCブランドでキメないでくださいな。

新曲の「ちょっと Fall in'Love」は相変わらずの舌ったらずのボーカルがすぐたくてクセになりそう。この夏はコンサートも予定されてるけど、いきなりハッピー姿かなんかで出てきてくれるとうれしいな。似合いそでしよ。



▲女のコって髪型だけでイメージ変わるね

## アイドルだってブルーでいいよ

### 中村由真

3枚目のアルバム「Splash」が発売になった由真ちゃん。「Splash」ってのは人魚のコトで、福永恵規ちゃんも以前に同名タイトルのアルバムを出してます。(アイドル雑学辞典より)

由真ちゃんは18歳のわりに落ち着いてて、TVに出てあんまりキャビキャビと愛想をふりまかないので、見ていて気持ちいい。由真ちゃんの場合、キメのスマイルよりもちよいとユーウツそうなどときの方が由真ちゃんらしいような気がする。んなワケでアルバムの中の「ジューン・ブライド低気圧」はオススメです。



▲憂いがあるってこういう人のコトだよな

## ☆☆☆20th Birthday ゆうゆ!!☆☆☆

### 今月のオメデター一番。5月26日の夜

5月26日木曜日、「おいそがしいとは思いますが、ハタチになったゆうゆをさわりに来て下さい」という招待状を片手に、行ってきました六本木のネイルズ。ハタチになろうか60になろうか、ゆうゆはやっぱりかわいい。白いドレスでお出迎



▲司会は名物マネージャーの荻さんでした。えのゆうゆ嬢、少し大人になったのかと思えば、喋りだすいつもの調子。ハタチの誓いは肩こりを直すこと(うぶぶ)。好評のへんにやうたはハタチを機会に、創作を一時中止するそうです。ラストソングは「直接オナベで食べちゃった」だそうです。我がコンプティーク軍団はビンゴゲームで2万円とTシャツをいただいて帰ってきました。幸せな夜だったなあ。

## パンプキンと一緒に遊んだよー！

### パンプキン

5月29日は朝日生命ホールで行われたパンプキンのミニコンサート。「Pumpkinと遊んじゃえ」というストレートなネーミングどおり、本当にパンプキンと一緒に遊べる有難い1日でした。風船割りやら人さがしゲームやら企画もりだくさんで、みかりんとちゃおのお2人もケツコマジで熱中してたみたい。

この名イベントを見逃してしまったおまぬけくんは、CDとCTで発売になった「パンプキン学園」でひとり遊びでもしてちょうだいな。歌とおしゃべりで構成されたファン必携モノでござ。



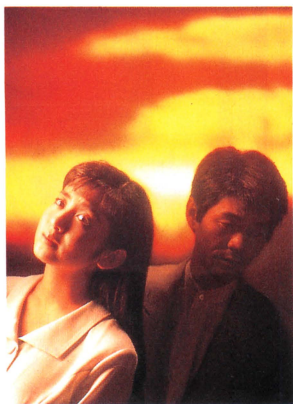
▲モチロン歌もばっちりキメてくれました



## 期待のいちばん人気ただ今疾走中

### 斉藤由貴

これまでの由貴ちゃんの映画はどれも由貴ちゃんのために作られたモノだったけれど、今回の「優駿」はそういった映画じゃなくて、1人の女優として参加してる。んで、仲代達矢さんや緒方拳さんの超大物と一緒にスタートして、クラクアッしたときに誰が一等賞で入ってくるかってノリだと思う。この映画はウマの映画だけに、出演者たちもレースしてるみたいなカンジがあって、なかなかスリリング。大森一樹監督以外の由貴ちゃんってどんなふうになるのか楽しみ。ワクワク。



▲主題歌は来生たかお氏とのデュエット

## 傷だらけの少女

### 田中律子

ギョーカイの登録商品、元気印のりっちゃんですが、このバンソコ姿はどうしたことだっ！ なんでもビデオの撮影でスケボーにのって、OKが出たとたんに前のめりにズッコケたそう。目の上がハレて、アゴを縫うという痛ましい負傷だったけど、りっちゃんはいたって元気。このカオじゃシリアスにキメられない、と爆笑してました。



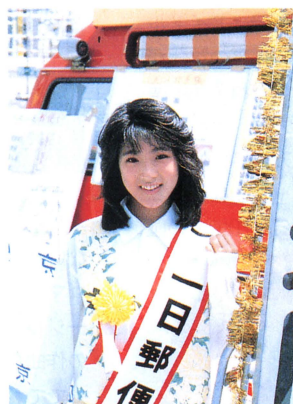
▲この本が出る頃にはもう治ってるかな？ ケガには気をつけてください

IDOL CUBE

## 史上初 東京ドームのアイドル！

### 北岡夢子

東京ドームはキレイすぎて気持ち悪い。あまりに美しいのでキンチョーして、ミョーに背筋を伸ばして野球を見てしまうものです。BOØWYもひばり（なれなれしい）もドームに立ったけど、アイドルいちばんノリは北岡夢子ちゃん。4月30日の郵政デーに一日局長さんとして登場した夢子ちゃんは、監督さんに花束をプレゼントしたあと、チリひとつないグラウンドで、4万人のお客さんを前に「憧憬」を歌いました。美しい緑の人工芝と、初々しい夢子ちゃんの姿が印象的でした。



▲オジサンの感想「かわいいねえ」うんうん

## 第3期新人戦 本命登場！

### 岡本南

岡本南……。胸がキュンとくるような名前ですね。南ちゃんは7月4日からスタートするドラマ「時間ですよ再び」のマドンナ役でデビューする15歳。レコードデビューのほうは7月21日の予定。新人アイドル戦も夏デビュー組は第3期といえますが、この南ちゃんはその3期の中の超有力株。ボディコンのドレスよりも、オーバーオールやジャージ（ゴメン）が似合いそうで、一緒に草野球でも見に行きたいタイプ。クセは口を開けて人の話を聞くコトという、ちょっと珍しい南ちゃんをチェック。▲とんねるずさんにイジメられないように



## このナツは私がもらったっ！

### 土家里織

資生堂のCMはいつもアツパレです。「エレクシール」のなんて言われてみなきゃアン・ルイスだってわかんなかったし、今回の里織ちゃんもドトーの驚き。この前見たときはもっとボーイッシュだったのに、いきなりレディ（笑）になっているんだもん。

こんなベッピンさんをレコード業界がほっとくわけない。唯ちゃんと同じハミングバードさんから「BOY」でデビューしました。でもハミングさんたら、カネボウと資生堂のキャンギャルかかえちゃって、ゼイタクザンマイだー！



▲里織ちゃんもサラブレッドのひとりです

## New Disk 愛犬ポチの これっぽち

美少女ブームの神髄  
あの間下このみ嬢、  
歌手デビュー！！

「所さんのただものではない」を見ると、このみちゃんのポキャブラリーの豊富さや斬新なセンスに腰が抜けそうになる。10歳という年齢でも、2歳6月から芸能界で大人にもまれてただけあって、なかなかしっかりしたお嬢さんだ。美少女ブームの1つとしてアイドルの低年齢化が進んでるけど、やっぱりきわめつけはこのみちゃんでしょう。レコードデビュー曲の「夢をたべるレストラン」は「もしも明日が…」をホーフツさせる曲

で、この曲聴いて子供の頃の純粋な気持ちを取り戻すんだ。



▲範ちゃんのいるトールさんからのデビュー。フランス人形みたい♡



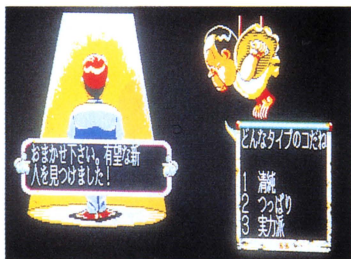
## ディレクター物語



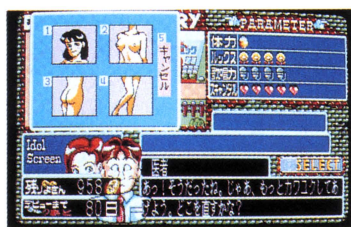
撮影／福家久仁子

ヤアみんな！ 宇宙一のわがまま野郎・河ちゃんぞ。今回のアイドルMTVは残念ながらお休み。しかし俺にピッタリのナイスなゲームが出たつてんでレビューするぜ。レッツゴーだ!!

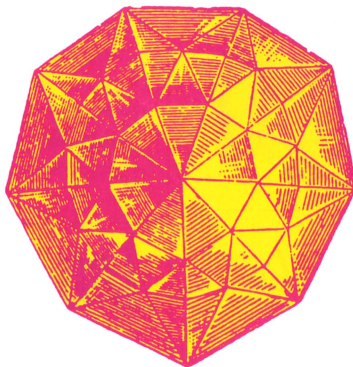
## アキモトを超える!! 華麗な河崎的仕切り!!



ギョーカイはキツイ。なのに「ディレクター」の肩書きに憧れて入って来る間抜けが多いっ！(丹波調に)ギョーカイは体力である。根性である。血と汗と涙である。そのへんを一般人はわかっていないっ！(再び丹波調)まあだからディレクターの楽しそなトコだけすくって人生ゲームにした本ソフトは、あざといよ。まず俺はレコー



ド会社の1ディレクターとなる。それで見つけてきたアイドルの卵の名前を決める。「河井イコ」と登録。アイドルの名前はコレよ!それで社長の質問が愚問。「どんなタイプのコだね? ①・清純②・つっぱり③・実力派」ナハー、アイドルは清純一筋百万光年に決まるとるじゃろ!俺はおニャン子なきあとのビッグアイドルを創ると20世紀の歴



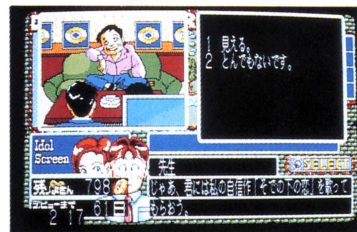
史に書かれてる男だぞ。必ずやこのゲームでもNo. 1アイドルを作ったるわい!んでもってデビューまでの日数が100日、ゼニが1000両だと? ケッ!軽い、軽い!美容院に行って髪型の決定。これがルーレット方式でボタンを押す。このコツはモヒカン刈りのトコにランプが来たら押す。するとナイスなアイドル頭になるのよ。次は病院?一応健康チェックしてもらおう。ところが何ッ!整形していいよだって?馬鹿野郎!!アイドルに必要なのは何より



クリーンイメージだ!!キャンセルでいっ!!と、出版社に営業。このおやじはイキナリ脱がせにかりやがった。ひたすら逃げるべし、べし!!しかしよー、今はアダルトVの女とアイドルの境目がわかんねーよなー。下手なアイドルよりカワイーHな奴っているも



んなー。と、オヤジ化してる場合じゃないわ。大作曲家のヒラオ先生の家にゴマスリに向かう。筒美京平ってイメージね。C調なゴマスリでデビュー曲の作曲OK!流石だね、おれは。ここまでもうゲーム開始より1時間が経過している。時間の進むのが早いよなー、ゲームやっていると。俺ってさ、最先端ハードが、ズラリ揃ってるオフィスにいるクセにパソ、ファミコンってほとんどやってねーんだよな。ビデオの編集ばっかしてて。でもナイスなもんだねパソコンも。いずれも気がついてたら朝って世界であるところが共通しとるね。まっ壮大なヒマツブシアイテムだよな、こいつらは。





## ゴマスリにヨイショ、 C調に新井を攻める!!

### TV局



さてさて重要なTV局への売り込み。この受付けの女が、いい女だからナンパしとくように。これはアイドルプロモートとは何の関係もないが、業界の役得という奴。

とりあえず

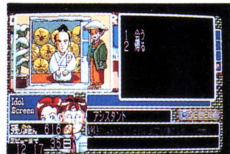
ドラマ班に行くと「シャボン玉ホリデー」の「おとつあん、おかゆができたわよ」のパロディを撮ってる。このプロデューサーがおニャン子のダイシこと石田一なんだから。ここで「やってる?」と言って肩を抱くとマズイ。「やってねえよ!」と怒りちやうのことよ。業界人のゴキゲンをうかがうのはムズかしいのう。ま、でも落ち込んだりしちゃいけない。3時間後には忘れてるからさ、コイツらは。それにヘンなノリが好きなガイキチDが多いから意表つくギャグも時には効果的だぜ。そいでCMタイアップをとるため電通

ことドンツのCD(ディスクちゃん一、クリエイティブディレクターのことさ)にゴマスリ。なんかヨイショばっかしてるなオレ。ま、いっか!気にしない気にしない。軽いノリが何より大切なよギョーカイは。ここでコネ入社に加藤D、こいつは会ってもあんまり意味ない。正規入社の新井D。この人がこのゲームの浮沈を握ってるんだぜ。攻めて攻めて攻めるべし!打つべし!モチロンこの人のモデルは知ってる人は知っているD3の新井さんさ。まあ、どうでもいいですが。やっと会えたと思ったらドラキュラのコスプレしてるんだよな。これにめげちゃイケナイ。ギョーカイでこんな変態はゾロゾロいる。ヨイショでタイアップもOK、やったね!さあ、これでカンペキなアイドル

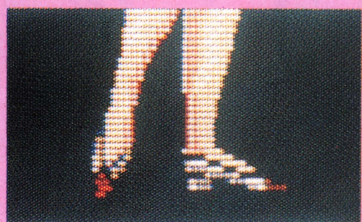
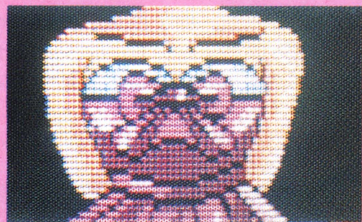
像になったハズ。スクロールしてアイドルの全身も見れる。完璧だ。

さあ、デビューだ!!と、ところが女子プロに入ると!?なんでこうなるの!!  
グヤジイ~~~~!!

### DONTO



## アイドルプロモーション



## 必勝法はこうしてつかめ!

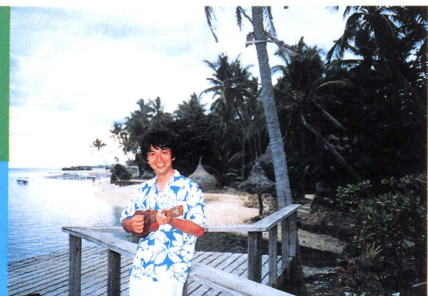
### HOW TO HOW TO WIN IN セブ



冒険」(秋に大陸書房より発売)の主演の黒木永子と共に、フィリピン航空でニューリゾート・セブ島へ飛んだ。青い海、青い空。真夏の陽を浴びて得意のウクレレをかなでながらやったのが



フッフッフ。おれはこのソフトを一瞥して、「日本の気候・風土の中にあっては解けない!!」と直感。ただちに新作ビデオ「ミラクルバニーの南洋大



このレビューというわけなのさ。イヤー、やっぱり暗いモニタールームでチマチマ卓をたたいてるより南の島でやるパソコンは最高さ!!というのは冗談で久々のおれの監督作品の面白さは最高だという話さ。このわけのわからないスナップ。期待!!





やまざき拓  
&  
牧沢忠洋の

# OVAシンドローム

「めぞん一刻」  
SPECIAL

ついにビデオ化の「めぞん一刻 完結篇」を小特集じゃ

拓 この作品の最大の特徴は、舞台を一刻館だけにしぼったことですね。それをどう思うかが、作品の評価の分かれ目になっているような気がします。

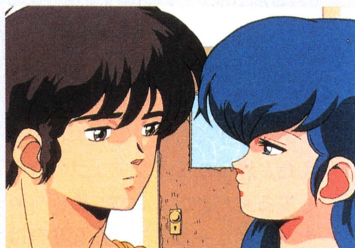
牧沢 ほくは、舞台をしばって成功していると思うけどなあ。



ラジオでの声は井上和彦だった

拓 ぼくも、限られた場所で、人間がからみあうって舞台劇のようなところが、気に入っているんですがね。周囲には、そう思わない人もいるんです。

牧沢 この「完結篇」の場合、本当の主役は一刻館そのものだということを強調したかったん



▲TVとは、またずいぶん違ったキャラ設定である

じゃないかな。もちろん建物としての一刻館じゃなくて、ああいうへんな人間が集まってくる空間としての一刻館ですけども。ただ、集まってくるのはイインだけど、キャバレーのオジちゃんとか管理人さんの父上まで、登場させる必要があったのか、とも思いますけどね。

拓 でも、そういう連中を出さず、一刻館の住人ばかりで話を進めていたら、会話とかがどんどんマニアックになっていったらと思うませんか？ あの連中を出したから、バランスがとれたんだと思いますよ。

牧沢 あ、それはあるかもしれませんね。

拓 それと「完結篇」で好感が持てたのは、キャラクターの性格を、とてもよくとらえていたってことですね。こいつは、こんなことするヤ

ツじゃないんだってあって、違和感を感じるものが、ほとんどなかった。

牧沢 脚本と演出が、とてもいいなんですね。原作マンガを中心に、ラジオドラマ、TV



ラジオでの声は岡本茉莉であった

アニメ、そして劇場画になった「めぞん一刻」のラストを飾るにふさわしい出来ばえだったと言えるでしょうね。



◀OVAではないが、出来がよいのでの小特集「トロロ」でもやりたいね

めぞん一刻 完結篇

◆70分 ポニーキャニオン 13800円 脚本／島田満 監督／望月智充 作画／森山ゆうじ

谷ちゃんの  
アニメで  
ばけらった!!

人形アニメ、幻の名作  
『チェコの古代伝説』発売!

▶クラウンレコード、14800円、VHSのみ。ぜひLDも出してほしい!



ビデオ・LDの普及のおかげで、少し前までは考えられなかったものまでビデオ化されて、ファンとしてはビックリしたりよこんだり。この『チェコの古代伝説』もそういうものの1本。

この映画の作者、チェコの人形アニメ作家トルンカといえば、知

多くの人形だからこそ、より



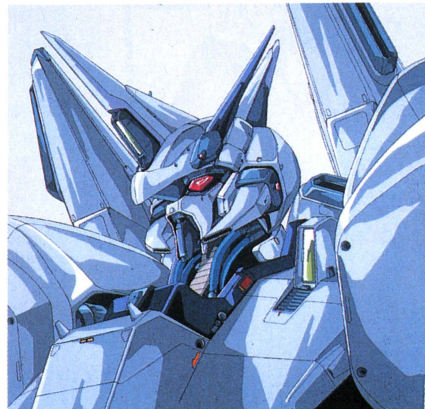
る人ぞ知る大巨匠。微妙な光と影、ちょっとした動きによって人形に命を吹きこみ、人間の名優以上の演技を人形にさせ、独特の境地をつくりあげている。その後のアニメ界に与えた影響も図り知れない。

この『チェコの古代伝説』は代表作として名前だけは知られながら、今まで日本では見る機会がなかったもの。日本人にはなじみのないチェコの伝説がテーマであっても、人間の営み・感情は共通。人間を描いたこの作品は国境を越えて心にせまってくる。必見!

## Newtype 攻略日誌 ②3

夏休みの過ごし方…あなただったらどうする?彼女といっしょに映画行ってお食事してちょっとステキな一夜を過ごしたい…なんてイケナイ想像しちゃってません!?さて、NEWTYPE 8月号は、そんなあなたのプランニングにアドバイス!これを観なければはじまらない…夏の映画大特集。描き下しコミック「ダークエンジェル」で麻宮騎亜先生もガンバっているゾ!!魅惑の角川アニメ情報や、8月に文庫化される「ガイア・ギア」など話題満載♥

月刊NEWTYPE 8月号(特別定価490円)好評発売中!





シリーズ化されたOVAが多い。が、期待できそうな作品ばかりでは…ない!!

## ◆うる星やつら 完結篇

牧沢「めぞん」と併映だった作品ですが、こっちもよく出ていますよね。

拓 原作のダイジェストなんだけど、実によくまとめてあります。原作を知ってても笑えるっていうのはりっぱですよ。面堂軍団のシーンみたいなオリジナルの部分も。頑張ってるし。

牧沢 あのシーンはBGMが笑える! 戦車が出てくると伊福部昭モドキのマーチがかかって、



## ▲ホントのホントに、完結!?

### うる星やつら 完結篇

◆70分 ボニーキャニオン  
13800円 声の出演/平野文、塩沢兼人

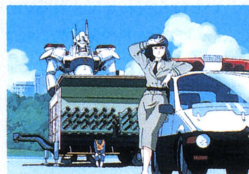
巨大ロボがボールを投げると「プロ野球ニュース」のテーマみたいな曲が流れるんだから。

拓 こちらもキャラ総出演という感じなんだけど、ニギヤカでいいですね。

牧沢 スタッフの思い入れなんでしょうね。「あいつも出したい。こいつも出したい」という…。無用のヤツも出てくるけど、気にならないんですよ。

拓 そのへんが「うる星やつら」のイイところなんでしょうね。

## ◆機動警察パトレイバー



## ▲どことなくのどかな作品

### 機動警察パトレイバー①

◆25分 バンダイ 原作/ゆきまさみ 脚本/伊藤和典  
監督/押井守

拓 どうしても、「ドミニオン」と比較しちゃいますねえ。ただ、あっちはSFのアイデアとかメカを重視してるけど、こっちはキャラクターの描写を大事にしていますね。

牧沢 ちょっとしたシーンを入れることで、ワキ役の人間性を描きだすのがイイですね。「ドミニオン」ではワキ役の警官たちは、まったく個性がありませんからね。

拓 三宅坂とか鶯谷とか、実際の地名が出てくるのが楽しいですね。その場所が頭に浮かんで。

牧沢 でも、田舎の人には浮かんでこないでしょう?

ラムの顔が、とことん原作後半に似ている。天晴れ



## 今月のOVA・BEST 10

順位	得点	タイトル	作品製作	最高順位
1	8,910	機動警察パトレイバー①	ヘッドギア	2
2	4,445	ダーティペア⑤	サンライズ	2
3	4,265	孔雀王 鬼還祭	集英社	3
4	3,270	アップルシード	ムービック	6
5	2,265	うる星やつら 完結篇	キティ・フィルム	3
6	2,020	めぞん一刻 完結篇	キティ・フィルム	5
7	1,875	バルテュス ティアの輝き	フレンズ	12
8	1,700	めぞん一刻・うる星やつら(2本パック)	キティ・フィルム	8
9	683	超神伝説 うろつき童子 2	JAVN	20
10	315	銀河英雄伝説	徳間/キティ	34

●63年5月1日〜31日オリジナルコンフィデンス調査

拓 そうか。そういう意味では、東京ローカルな作品ですね(笑)。

## ◆プロジェクトA子3

拓「2」よりしらけないぶん、ましですね。

牧沢 そうかな。ぼくには1作ずつ、着実に悪くなっているように思えますが。セツナ的なおもしろさがない。このシリーズはどれも、ストーリーを楽しむじゃなく、その場その場のギャグやアクション、それにお遊びを楽しむべき作品だと思うんですが、そのへんのパワーがない。あと、美少年ケイが意外にマトモだったのか残



やや安直



## プロジェクトA子3

◆50分 創映新社 10500円  
キャラ、監督&作画/森山ゆうじ 演出/増尾昭一

念でした。声が玄田哲章だから、絶対にヘンなヤツだと期待してたのに(笑)。

## ◆聖戦士ダンバインII

拓 テンボがのろすぎる!

牧沢 あと、1本の長編ストーリーの一部を取り出してきてるだけって感じで、見せ場がなさすぎますよ。それと、途中でレムルが地虫の巣に落ちるでしょ。一応、ピンチなんだけど、見てるほうは、どうせ助かるに決まってると思うからシラケちゃう。

拓 TVシリーズでならイイですよ。小さい子はハラハラするでしょ。



聖戦士ダンバイン  
「天魔の章」+「七百年の野望」  
◆75分 バンダイ 脚本/五武冬史 監督/滝沢敏文 作画/谷口守泰、吉田徹

牧沢 でも、OVAを見る連中は、もっとスレてますからね。そのへんをわかってほしい。

## ◆トウキョウバイス

牧沢「ルパン三世」(第2シリーズ) 最終回の亜流のようなストーリー。

拓「ロボコップ」の亜流のようなラストの対決。



## ▲主題歌はあの京本政樹!!

## トウキョウバイス

◆50分 ポリドール 9800円  
原作/南町奉行所 脚本&監督/山崎理 美術/中村光毅

牧沢 困っちゃうなあ…。

拓 でも、笑えるところがある。主人公が手に入れるフロップビーは3インチなんだけど、それをセットしたパソコンは、5インチ用なんです。牧沢 困っちゃうなあ…。

## 「ワタル」テレカプレゼント

ゲーム的な展開が楽しい「魔神英雄伝ワタル」。そのサントラLPが6/21にビクター音産から発売された。作品同様、いろいろバラエティに富んだアルバム

だ。で、その発売を記念して、「ワタル」のテレカを5名の読者にプレゼント。よこせーという人は本誌編集部内「ワタルがアタル」係まで!





# 平和のために、運命の赤ん坊を守れ！



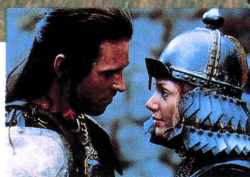
この映画は、まるで「ドラゴン・クエスト」のノリなのだ。

村祭りのときに選び出された者によって、代々魔法がうけつがれているネルウィン族(身長が120cm前後の一族)のウィローが、いろいろな冒険や体験を経て、1人前の魔法使いになるまでのお話で、その間には、天使シャーリンドリアのアドバイスや、騎士や女魔法使いなどの味方も現れたりするのだ。

時代やこの星かは不明だけれど、種族の分け



▲魔法はヘタだけど、心の優しいウィロー



▶マッドマーティガンはバブモルダの娘と恋して



▲執念でエローラを追うセイル将軍

方が身長から、というので地球でないことだけは確力。ネルウィン族のほかに、体長20cm前後のブラウニス族と、体長180cm前後のダイキニ族がいて、このダイキニ族は身長ばかりか性格も我々人間並みで、権力を欲しがったり縄張り争いをしたりしているわけ。

そしてウィローが冒険に出るきっかけになったのが、このダイキニ族の戦いを終わらせる運命を握るプリンセス・エローラを、子どもたちが拾ってしまったこと。今や権力を大きくのぼし、世界をその手中に収めようとする悪い女王バブモルダが、エローラを赤ん坊のうちに殺そうとするのを見かねて、乳母がカゴにのせて川に流したのだった。バブモルダはエローラを探し出すために兵士と人喰い犬(犬といのししとライオンを混ぜたような生物)を全国に送り出す。このまま村にエロ

ーラを置いておくのは、村のためによくないと、ウィローはエローラを抱いて1人旅に出ることになるのだ。やがて旅の途中で、エローラの秘密を知り、ダイキニ族の騎士マッドマーディガンやブラウニス族の凸凹コンビなどの手を借りて、ついにはバブモルダを倒すため戦いを挑んでしまうという物語。

ガリバー旅行記のようなシーンが出てきたり、凸凹コンビがやたらヒョーキンだったり、とにかく楽しさいっぱい。いちばん笑わせてくれるのがウィローの魔法で、最初のうちドヘタなの。ねずみにされた魔女が元に戻るまで大変なんだから。

## ★ルーカスとハワードの関係



このところプロデューサー業に専念しているジョージ・ルーカスの映画界デビューは、監督・脚本を担当した『アメリカン・グラフィティ』で、監督ロン・ハワードは出演者だった。

## ウィロー

◆7月23日より、日本劇場ほかで公開。兵士たちのカッコウが日本の時代劇風なのだ。

## 働くだけが能じゃない。夢や遊びも人間の権利だ。



▲好奇心や夢を見る時間は、ムダではないという話  
'84年に公開されて大ヒットとなった『ネバー・エンディング・ストーリー』の原作「はてしない物語」のミヒャエル・エンデの「モモ」の映画化です。エンデは西ドイツの作家で、'73年に「モモ」、'79年に「はてしない物語」を発表し

て多くのファンを獲得。エンデ・ブームを起こしました。日本でも'76年に「モモ」の翻訳版が発刊され、もう70万部を超えるベストセラーになっています。映画化の話は出版当時から何度もあったのですが、なかなか実現されませんでした。それがようやく西ドイツとイタリアの合作というかたちで完成し、公開です。

ある村の円形劇場で掃除夫ベッポが、巻き毛頭に大きな黒い瞳の妖精モモを発見。そのかわいらしさに、たちまちモモは村のアイドルになってしまいます。モモには不思議な力があって村一番の犬猿の仲の2人を仲良くさせたり、村人たちを励ましたり、子どもたちと楽しい遊びをして過ごしていました。村はモモがやって来



▲時間泥棒にモモは1人で戦いを挑むのだった

てから前にも増して平和でした。ところがある日、言葉たくみに人間から時間を奪ってしまう時間泥棒がやって来て、まずは大人の時間を盗みにかかります。お金と機能本位の生活へと変わって行く大人たち。いったいどうすれば……。

## モモ

◆7月16日より、三越ロイヤルにて、7月23日よりほかの劇場で公開。



## 主題歌も、もちろんシンディが唄います

スーパー・ロックンロールねえちゃんのシンディ・ローパーが映画初出演。ちょっとした超能力をもった美容師シルビア役で大活躍。大都会ロサンゼルスに、いささか退屈していたシルビアは、ハリー（お懐かしい刑事コロポのピーター・フォーク）という男にたのまれ、同じ力を持つニックと彼の息子を探すためアンデスへ。「インディ・ジョーンズ」ばりの冒険のはじまり、はじまり。



◀どんな超能力かは見てみて

### ハイプス秘宝の謎

◆7月上旬より、日比谷映画ほかで公開予定。

## アタシのカレをとらないで!

パティの思いがかなってついにジムと婚約。でも、このごろジムのようすか変。ほかに女がいるみたい。そう、なんとジムは傷ついた天使を助けてから、彼女と恋におちていたのです。



▲美しい天使を見て、ひともうけを企む人々もあらわれて…

### 天使とデイト

◆丸の内ピカデリー2ほかで公開中。天使の特撮が、おみごと。

## 愛しているから僕ひとりでも妻を探す!

言葉が通じないって、とても不安なもの。その不安をめいっぱい体験するのが、この映画の主人公リチャード医師。学会に出席するため奥さんとパリにやって来たんだけど、突然奥さんが行方不明になってしまうのだ。警察へも届けるがぜんぜん相手にしてくれない。そこで1人、妻探しにのりだすが、ここは言葉も地理も不案内なパリ。はたして…。リチャード医師はハリソン・フォードです。



▲空港でスーツケースを間違えたために…

### フレンチツイスト

◆7月9日より、丸の内ルーブルほかで公開予定。

## すべては"女"と出会った夜に始まった

タイトルから想像すると、ダンス映画かな? と思いきや全然違うんだよね。妻子と別居中の売れない漫画家ドルードは、ある日2人組の男に襲われ、命からがら警察に駆け込むと、なんとヨランダという女性を殺した容疑者だと言われる。確かに数日前、ヨランダとはベッドをともにしたが、殺人は身に覚えのないことだ。無実を晴らそうとするドルードは、やがて意外な真実を見つける。



▲ヨランダとは1度きりのことだったのに

### スラムダンス

◆7月15日より、銀座シネパトス1ほかで公開。

## 世界は刻一刻と滅亡に向っているのか?

1人めの子どもを7ヵ月で流産し、ショックで自殺を図ったアビー（デミ・ムーア）だが、2人めの子を宿し、7ヵ月めを迎えていた。そんなアビーの前に1人の男があらわれ、世界の滅亡を予言し、その鍵を彼女の子が握っていると言う。男の予言は、ことごとく現実となり、あとはアビーの子が2月29日に予定通り生まれるだけで世界は滅亡の日を迎えることになる。もし予言どおりなら…。



▲世界滅亡とベビーを救うためアビーは…

### 第七の予言

◆日比谷ゆき座ほかで公開中。異色のオカルト・スリラーだ。

## 走れ、オラシオン! 風のように走れ!

生きた芸術品と呼ばれるサラブレッドの誕生から、日本ダービーで疾走するまでをタテ軸に、その馬、オラシオンをめぐる人々の人生を描いています。芸達者を揃え見せる人間模様もさることながら、やっぱり主役はオラシオン。よく競馬ファンの中には、ギャンブルよりも美しい馬の姿に魅せられてしまったという人がいますが、まさにそのとおり。何よりも美しいと、きっと思うはずです。



▲1頭の馬に多くの人の夢がかけられた

### 優駿

◆7月23日より、日比谷スカラ座ほかで公開。

## 飛べ、キント雲! のびろ、ニョイ棒

“西遊記”といえば、ご存じ孫悟空が大暴れする中国の奇想天外なお話。これが日本映画では珍しいSF Xタププリのマベット・ムービーとして映画化されました。こうして人間が演じるのでは、おのずと出てくる限界を破り、より原作に近いものに仕上がったのです。監督は特撮CMの第一人者・内田建太郎でCMで発揮したアイデアとNHKが開発したハイビジョンを駆使しています。



▲後ろ姿でごめんない。顔は劇場で見てね

### Hi-SFX-Movie 西遊記

◆全国松竹系劇場にて公開中。名付けで“ハイ・SF X・ムービー”。

## 2019年の東京で、いったい何が起こるのか

アニメ・ファン待望の『アキラ』がついに完成、公開される。原作者・大友克洋自ら脚本、キャラクター・デザイン、監督も担当しているが、漫画『アキラ』ファンにひと言。これはあくまでも映画であって漫画のダイジェスト版ではない。漫画はモノクロだが、映画では色がつき、キミのイメージとはまるで違うものかも知れないのだ。でも、よくできている。オモシロさは絶対だ!



◀セル枚数が15万枚を突破!

### アキラ

◆7月16日より、全国東宝系ほかで公開。製作費はアニメ史上最高の10億円。





# おっこらせ日記 小川範子の 新曲、アルバム コンサート おめで た続きの今月！

まずは新曲のお話から。7月13日に発売される3枚目のシングルは「こわれる」です。タイトルがちょっとドキッとするでしょ？曲が決まったときに、タイトルの候補がいくつかあって「範ちゃんは何がいい？」ってきかれた瞬間に選んだのが「こわれる」なんです。ほとんど反射的にコレっ！って思ったので、ほんの瞬間の出来事でしたけど。(今



▲「テストの計画 今日立てること」と書いてあります。ちなみに明朝は7時の新幹線に乗るそうです。では他にどんなタイトルが候補になってたか忘れちゃったくらい)

最近、取材で「一体なにが「こわれる」んですか？」って聞かれます。これは私も考えました。この曲って「こわれる」って単語は出てくるけど、何がこわれるのかは書いてないんですよ。で、私の場合はこう考えました。悪いモノとか古ぼけたモノがこわれていって新しいモノが芽生えるって。

でもこの曲を歌うたびにイライラしちゃう。悔しくなっちゃうんです。うまく表現できないから。詞の世界がすごくほど遠いんですよ。

憧れるけど、私が男の人に「私を迷子にしないで」なんて言うのは、10年以上先のことじゃないかな。それに私は自分で好きになるよりも、私のことを好きになってくれた人と結ばれたっていう気持ちがあるから、こういうセリフを言うよりも、相手の言葉をずーっと待てるかもしれない。

今日は午前中、学校に行って、東映に行って、それから「こわれる」の振りのレッスンというスケジュール。明日(9日)鳥取で初めて「こわれる」を歌うんですけど、実は今日初めて振りをやってるんです…。明日はきっと舞い上がっちゃうだろうな。鳥取のみなさん、ごめんなさい。私、体がかたいから振りつけて全然ダメ。聖子さんみたいに踊れるんじゃないかと思って、昨日いただいたフローレスセイコのTシャツを着てるんだけど効果は……です。最近、家で勉強の合間に振りつけの練習しています。まだ近所から苦情はこないけど、お母さんには「いいかげんに寝なさい」ってよく怒られる。私もそろそろ体のことを考えなくちゃって思うんだけど、テスト前はどうしてもね。中間テストのときも、アルバムのレコーディングと重なっちゃって、完徹でテストを受けに行っただけです。そしたら先生から電話があって「おまえ、今日はどうしたんだ？ 気が変になったようだったぞ」なんて言われちゃった。でも勉強しておけば、どんなに点が悪くても満足できますからね。何で勉強するかっていうと、やっぱりテストが終わった後の爽快感を味わいたいからです。

もん。

もう少しで私も15歳。よくいろんなコトがあって、10年分トシをとったような気がするって言うけど、私の場合はちょっと違うな。いろいろあって、10年分くらいのコトを経験したけど、1年分だったような気がしないんです。まだ中1の気分です。今年も半分過ぎたとか。あと5年でハタチ、なんてちょっと信じられません。



▲新曲のポスターは右目にホコリが入ったとか。だからあんなにキレイな瞳なのか。レコード屋さんでチェックしてみてください。



▲おなじみの「振りつけ止まっちゃう事件」を再現。「こわれる」ではまた新たな事件が生まれるでしょうか。イベントではキミの街にもアナタの街にも行くよ



## ニュース速報!! ファーストコンサート決定だー!!

喜べーっ! 範ちゃんのコンサートが決定したよ! 10月16日(日)、東京のサウンドコロシウムエムザMZA(新しいホールだよ)で14:30と18:00の2回公演。チケットは7月17日からキョードー東京とチケットぴあで前売開始。3000円なので、今から用意するな

り借金するなりして、電話の早押しを練習しておくように。おっと、もちろん今月も生写真プレゼントはアリ。今月の課題は、「ファーストコンサートでやってほしいコト」。7月24日発売のアルバムの感想でもヨイ。東京都千代田区九段南4-7-16 市ヶ谷KTビル4Fまでね。



# JAGUAR! JAGUAR!

ジャガーじゃが!!

やったぞ! 夏だ! 海だ!! JAGUARの季節だ!!

新コスチュームも完成だ! TVに注目せよ!!

ワ〜オ〜。HELLO、JAGUAR で〜す。

みんな元気かあ〜い!

先日、千葉の海岸へ行って泳いできたのだが、夏というのは実によい季節であるの〜。ワハハハ、我はいの場合は海岸に行っても、泳ぐだけでなく、ジョギングなどもするのだ。砂浜はでしでかけるというのは、実に気持ちエエのだ〜。5km位はカルークいけるど〜。マドンナやミックジャガーも日本に来た時はジョギングしてたもんな。ロックシンガーというのは、ステージですこいアクションを見せたりするのだから、体をきたえるということは必要なのであ〜る。

以前にロンウッドとボーディドリーのコンサートを見たが、ロンがくわえたばこでギターをひいたり、歌ったりしてたな。ギターをひく位ならかまわないが、ステージでたばこをすいながら歌うというのは、あまり感心しないな〜。JAGUAR の場合は全身・全力をこめて歌うから、たばこなんかすったら、のどがおかしくなってしまうもんな〜。まあ、ロンの場合ははるく歌ってるようだから、出来るんだろ〜な。

今、我はいが出演中のT V朝日「バオバオチャンネル」で、今度、海水浴のシーンの撮影があるというのだが、我はいの場合はドハデなメークをしているので、泳いだらはたして、どのような事になってしまうのだから〜。ワッハッハッハッハ〜。

ファンレターの中でいくつかあったのだが、「バオバオ」のような番組に出ると JAGUAR のロックシンガーとしてのイメージがくずれるのではないかとというチューコクをしてくれるのがあったな。そのチューコクもありがたいが、あの番組の中では JAGUAR のイメージはそんなにそこなわれてはいないと我はいは思っているぞ。たまには JAGUAR の曲を歌ったりもするし、レコードをプレゼントなんてのも前にあったりしたしな。我はいもあの番組中でけっこう楽しんでおるのだぞ (バオバオが映らない地いきの読者には悪いが、想像してくれよな)。

最近出来上がったコスチュームなんてのは「ロンドン銃」の長さか、なんと30cm、重さが1本3kgというしろものなのだ。その銃が丸くカーブしてるので、まさに闘牛の角というかんじなのだ。その角を両方に2本つけたようなマントなのだが重いものなのって。もうそれは JAGUAR と撮影スタッフにしかわからないものすごさなのだ。まあ、そんなすごい「JAGUAR マント」が見られるんだから「バオバオ」もいと思うぞ。視ちようりつもあの時間帯ではトッパらしいからな。残念ながらコンサートではお見せできないのだ。重すぎちゃってステージで歌ったりアクションをするのがむづかしいからな。ところで、そのマントもゼ〜ンぶ、我はいのデザインなのだぞ、オッホッホ。

それでは又、来月会おうぜ〜。サ〜ヨナラ〜。



撮影／倉部和彦

お前はこなかった

作詞・作曲  
JAGUAR

ギターをひいても思いは違う事  
ブルースのフレーズをピックでかきならす  
ああ何でお前は今日又こなかった

ゼットライトは焼けた鉄の様に熱く  
ペーパーナイフは錆びてティッシュも切れない  
ああ何でお前は今日またこなかった

ハーモニカを吹く間にも外をみわたす  
君が来ないのかと外を歩いてみわたす

ブルースはとても好きだったのに  
今日はブルースを一人で歌おうか  
ああ何でお前は今日また来なかった

カレンダールの数字はぼやけて、ぼやけて見える  
ああ何でお前は今日また来なかった

MOVIE

## 少年少女は武装する!!

花のあすか組!

ぼくらの七日間戦争

公開が迫っている「花のあすか組!」と「ぼくらの七日間戦争」。ずいぶん毛色の違う2本の作品だが、共通点はある。どちらも主人公たちが武装しちゃうってことだ。そりゃ、何かと戦おうっていうんだから、武器がなくなっちゃ話にならない。

で、あすかが拳銃を構えているところは、おっ、なかなかカッコいい! って感じて、素直に納得できる。ところが「ぼくらの」のほうは中学生が戦車で進撃しちゃうという奇想天外なお話だ。なんで中学生が!? と思っちゃう。一



▲あすかは、なれた手つきで銃を扱う

日体験入隊かしら…なんてね。

事情を説明すると、子供たちが自衛隊の廃工場の地下で戦車を見つけ、必死に修理。そして、自分たちを弾圧しようとする教師たちに抵抗する武器にしたというワケなのだ。ところが教師たちは戦車を見て逆上。警察、機動隊。果ては自衛隊にまで出動を要請し、決戦におよぼうとするのだ。このとんでもない事態は、いったいどう收拾されるのか!? 楽しみなところだ。

さて、この戦車自体だが、見覚えのある人はいらるだろうか? っていうまあ、61式中戦車なんだから、当然、見覚えがある人はいらるだろうけど、実はこれ「角川61式戦車」といわれる映画用に製作された戦車なのだ。デビューは「戦国自衛隊」。そう、川中島で武田騎馬軍団を蹴散らしていた、あれなのだ。それが今度は、わからず屋の教師たちを粉砕するため、出動するというワケ。

なんともヘンな相手とばかり戦っている戦車だが、その性能はナカナカ。最高出力150PS。

最高速度25km。最高登坂能力25°。方向旋回、転換自由自在で、砲塔は360°回転できる。エンジンは空冷式の特種なタイプで、90mmの主砲には電磁ソレノイド撃発装置が付けられている(ただし空砲しか撃てない。あ、当然か)。製作を担当したのは鈴木技研工業で、80日で製作された。費用は'79年当時で8千万円。

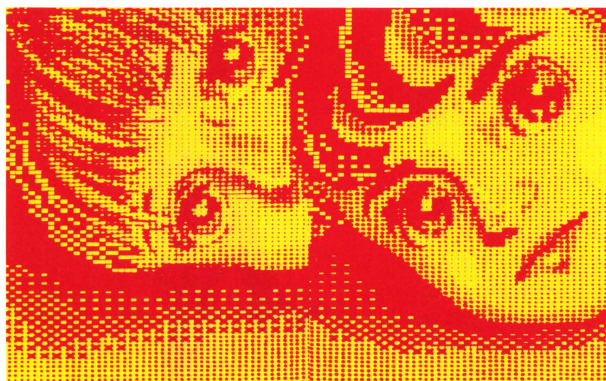
往年の東宝自衛隊(東宝の怪獣映画に出演していた部隊のこと)にくらべると数は1両と少ないが、なんたって実物大。これからもスクリーンで、その雄姿を見せてほしい。



▲大迫力の戦車砲が狙うのは何!?



# 夢みてトロリン



◀わたしは真悟より。さ  
とるとまりん



▶「神の左手悪魔の右手」  
つとまりん連載中

みなさん、こんにちは。西村知美です。今月も、よろしくお願いしますね。

さて、今月はアニメじゃなく、マンガです。私の大好きな 椋図かずおさんの「わたしは真悟」と「神の左手悪魔の右手」について、お話ししましょう。

「真悟」ですこいの、真悟っていう機械に



撮影 倉部和彦

▲マンガはつい読んじゃう

2人の子供が思い入れていくというか、感情移入していくところかな…。ふつう、機械は道具でしかないって割りきっちゃうでしょう？ なのに、どんどん…。だから、読んでいるほうも真悟や2人を応援しちゃうんですよ。それだけに真悟が人間の赤ん坊になって死んでしまうのは、とてもかわいそうなものがありました。けれど、真悟に思い入れて、いつまでも子供でいたいって願った2人が、やがて大人になっていくラストは、さみしかったですね。それにすべてが事実なのか幻なのかわからなくなっちゃうようなところがあるし…。私としては、スッキリとハッピーエンドで終わらせてほしかったんですけどね。

もうひとつの「神の～」のほうは、もう怖い！ 気持ち悪い!! ハサミとか泥とか、出てくるものが、すごく不気味なんです。でも、その怖い出来事も、主人公の男の子しか知らないことなんです。大人は気づかないんです。

そのへんが、椋図さんのマンガのおもしろさなんです。子供には子供だけの世界や時間があるんだということが、椋図さんのマンガのテーマなのじゃないかって思います。あの人の最高傑作（と、私は信じてます）「漂流教室」

だって、そこに出てくるのは子供だけの世界ですよ。そして、子供にしか出来ないことがあるんだってことが描かれているわけですよ。ね。

では、子供と大人の境い目は、何歳くらいなのでしょう？ 私は、20歳だと思っています。精神的には…人それぞれでしょうけど…中学生くらいから大人になり始めて、あらゆる意味で大人になるのが完了するのが20歳だと思っています。

すると私は、まだ3年は子供でいられるというわけです。今、17歳ですからね。だから、あと3年間は、せいっぱい子供でいたいなって思っているんです。

ところで話題変って、私は「カリオストロの城」のクラリスや「風の谷のナウシカ」のナウシカの声優さん、島本須美さんの大ファンなんです。とってもキレイな声の方なんです。ところが、その島本さんは今、私が「お遊びジョーズ」（文化放送）で一緒にいるちびっこギャングの大介さんの奥様だったんですよ。なんて偶然！ そのことを知った時には、ホントにビックリでした。それになんだか、とってもうれしかったですね。



島本須美の、ナウシカ

偶然といえば、私は去年「少年サンデー」に載った「OKAPPIKI EJI」のファンだったんですが、作者の窪之内英策さんは「ノンちゃんの夢」の方言指導・窪之内七穂さんのイトコだったんです。これまたビックリ！ その縁で、窪之内英策さんの連載マンガ、「ツルモク独身寮」に出演しているんです。主人公の田舎のGFのともみ。あれは実は、私だったんですよ！



▲右の少女がともみ、トロリンに似てる？



アルバム!!  
天使時間

6/10にトロリンのアルバム「天使時間」が発売になったのは、知ってるよね。予定が立てこんでる中頑張ってるレコーディングしただけに、彼女も大満足の一校。とくに『TOSHISHY』と『アップル・ソーダの週末』



は大のお気に入りみたい。ヒット曲「天使のゆびさき」も別バージョンで入っていて、オトク。



その「天使のゆびさき」は作詞・松本隆、作曲・細野晴臣。これは、ナント、トロリンが大ファンの「ナウシカ」のイメージソングの作家陣で、彼女にとってはラッキー(?)な偶然とは、いえませんでしょーか？





## 騎上位の腰使いが絶妙の広田まみ初登場

6～7月頃、すなわち夏がやってくると、なぜか毎年とびきりかわいい上玉ビデオギャルがニョキニョキ登場してくる。夏の暑さでギャルも理性がふっ飛ぶのだろうか。オナニストにとっては大変嬉しいことではあるが、半面やりすぎて夏バテにつながるおそれもある。また、イチモツを出したまま疲れて寝てしまうと、蚊に刺されるおそれもあるが、これはこれでなかなか気持ちが良いものだ。

さて今月は、長い間1位を独占していた山崎が落ち、斉藤唯がトップに立った。そして2位に、J・O・Tイチ押し、吊端大のお気に入りの渡辺翼。斉藤は清纯エッチなところが良く、渡辺はピ

チビチムチムちもっこの肉体がなんとも言えずにオナ心をそそる。肉づきのいいケツにくっきりくいこんだハイレグパンツやレオタード……ぐおおおっ、レオタードの股間の布きれになリたいっ!! 我を忘れてしごく右手よ。

4位初の広田まみは、目元がちよっとかがみ愛に似た、ロリータっぽい美少女である。しかしいざファックシーンになると、その表情は人生をハスにかまえたツツパリ娘のようになってしまう。あまりのギャップに一瞬あれれとなるが、騎上位の腰使いがものすごく色っぽくて5重丸。人気も急上昇だ。

9位初の鴛ルリ子は、名前がコミカル。アンニュイないい女なんだけど。



▲鴛ルリ子「フラッシュバック6」(アリスジャパン)

▼広田まみ「家畜人ジヨン」(アリスジャパン)



今月	先月	TOP TO GAL
1	2	斉藤唯
2	6	渡辺翼
3	1	山崎かおり
4	初	広田まみ
5	3	かわいさとみ
6	4	番匠愛
7	5	美穂由紀
8	初	舞坂ゆい
9	初	鴛ルリ子
10	9	立原友香

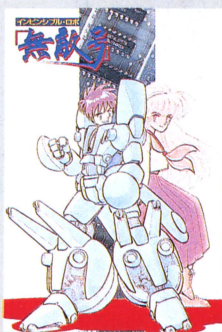
## COMIC

### 最新型ロボットマンガ登場

いつかは落ち目になるだろうといわれてながら、しぶとく生きのびていたロボットアニメ。不滅かとさえ思われたが、ついに滅亡の時 came。なにしろ今、巨大ロボットの出るアニメは「魔神英雄伝ワタル」と「超神マスターフォース」のみ。「ワタル」はギャグの要素が強く、正統派のロボットアニメとはいえないし、「マスター」は『トランスフォーマー』のシリーズだ。つま



◆「インビシブル・ロボ 無敵号」  
ひでふみ著 ラポート刊 480円



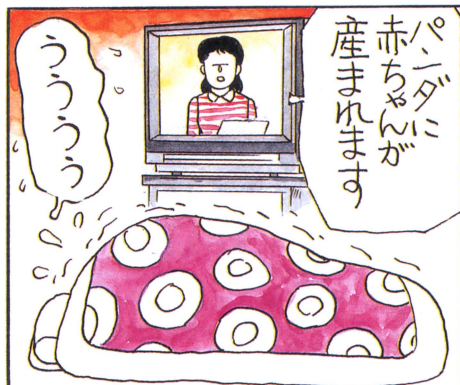
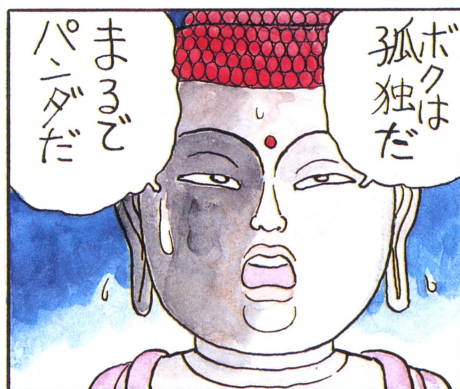
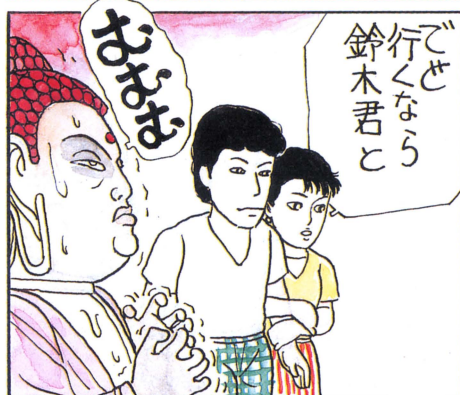
◆ゲーム大好きな少年が、ロボットに乗るハメになる。もちろん放禁用語博士と、そのカワイイ娘登場するのだ

り、ロボットアニメの正統血統は、ついに絶えてしまったのである。

きむらひでふみの2冊目の単行本、「無敵号」は、その滅びさったロボットアニメへの愛情のこもった作品だ。ラブコメの要素もあるが、作者の視線は、やはりロボットへと注がれている。

さて、この「無敵号」を愛読者5名にプレゼント。欲しい人は編集部内「ヒーローはいかが?」係まで。

## 大仏くん 山松ゆうきち





# 新妖怪百物語

びしょけば

初のTV出演(6月13日TBS系PM 12:30~「キャッチアップ」)もはたした小田嶋氏。今月はさすが新婚ホヤホヤだけのことはある(?)ネタで迫る!!

今月は「穴」について語ろうと思う。穴は妖怪のみならず、人間にとっても非常に大切な器官である、ってことで、まず、人間の穴について整理しておく。

☆穴の第一原則:「すべての穴は液体を分泌する」

そうなのである。鼻の穴、耳の穴、口、毛穴、その他もろもろの人間の穴々は、例外なく、液体を分泌するのである。であるからして、人間が首吊りをした場合、「穴という穴から液という液が垂れ流される」のである。そんなわけで私は、追いつめられても首吊りだけは避けたいと考えている。

☆穴の第二原則:「穴のまわりには、必ず毛が生えている」

これは案外見逃されがちなことだが、本当のことだ。考えてみようではないか、まつげ、ひげ、耳毛、鼻毛といった具合に、穴と毛は大変に結びつきが深いのである。

さてさて、以上二つの原則を強調する、または無視するのが妖怪の特徴である。つまり妖怪は、

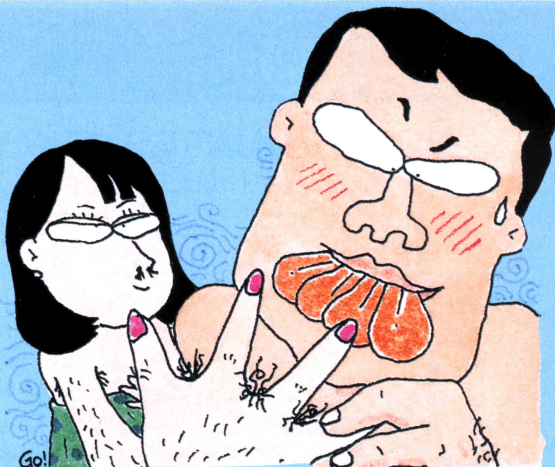
1. 液体の有無によって「カサカサ型」と「ぬるぬる型」に分類され、
2. 毛の有無によって「ぬめぬめ型」と「もじゃもじゃ型」に分類することができるのである。

そして、むろんのこと、最も恐ろしいのは「ぬるぬる型」と「もじゃもじゃ型」の複合形である「ぬるもじゃ型妖怪」だ。

こいつは、ぬるぬるぬるぬる、と、際限なく液体を分泌し続け、しかも、もじゃもじゃもじゃ、と、毛深いのである。気持ちかわるいではないか。

今回は、その「ぬるもじゃ型妖怪」の王者「びしょけば」を紹介する。

まず、液体関係であるが、さすがに王者だけのことはあって、よだれ、鼻水、耳だれ、汗あたりは、完璧におさえてある。これらについては24時間まったく休むことなく分泌し続ける。もちろんこれ以外の各種の体液も、大量に分泌する。



次に、毛関係だが、これも充実している。が、単に毛深いのではないところが偉いところで、「身体中にまんべんなく毛が生えていたらいって気持ち悪くない」という事情についてもきちんとした対応をしている。

つまり「びしょけば」は「皮膚の折り畳まれる部分」および「穴周辺」に重点をおいて、毛深い。指の股、ひじの内側、膝の裏、そうしたところにも、きちんとした毛(つまりちぢれ毛)をけばけば生やしているのだ。

というようなわけで、これについては「気味が悪い」と感じる人が多いのだが、中には「良さそうじゃないか、おいつ」と盛り上がってしまう人間がいたりするから、妖怪にとって人間世界は天国だというわけなのだ。

つまり、私はある種の業界で珍重されている「潮吹き」あるいは「剛毛」女優なんかのことを言っているわけなのだが、ありや絶対に妖怪である。ヨッちゃんあたりは、ぜひ注意しないといけないと思う。

## GOちゃんの似顔絵男爵

今月は、心ウキウキするほどの大激戦! 価値のある男爵、佳作を射止めた作品を、とくと観賞せよ!!

前号の1枚から今回は飛躍的にハガキの数が増え、担当H氏ともどもホッとしている私です。やはり男爵位は激しい競争の中から勝ち取らなくては日本アカデミー賞みたいに権威が地に墜ちてしまいますから。今月の男爵は5月号で佳作だった岩崎君がリターンマッチでベルトを獲得。しかし君はアイドル好きですね。今回も3人送ってくれたけど、この西村知美が一番の出来でした。大胆なデフォルメ成功してます。次はこわい顔の人をかいくデフォルメした作品なんか見てみたいですね。佳作は古谷君のジャガー。似顔絵の対象としてはハデな化粧の人物は最も簡単な部類に入ります。化粧によって誇張された部分

を見た通りに描けばいいわけですから。しかし古谷君の作品には素材の簡単さに甘えない製作態度が見られました。よく見ると髪は黄色の上に金色をのせ、顔や身体も注意深く色を重ねています。この集中力で岩崎君のように再度の男爵位への挑戦を待ちます。

### 業務連絡

男爵受賞者には豪ちゃんのサイン色紙と印かんが贈られるが、佳作受賞者にも何かいい物がソク、贈られる。だから作品を、たちどころに送れ!



「どーと今月の男爵の座に輝いた、岩崎君の西村知美。彼女のホンワカした感じがよく、出ています」

古谷君の佳作。眼底まで見えてる目は、おそろ精神健全者のそれではありません。貧弱な身体もブキミ

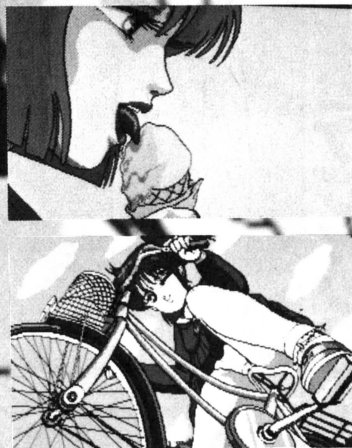




速報!!

殺しのドレス 98版新発売!!  
5"2HD・3.5"2HD  
定価6,800円

そして セーラー服 美少女図鑑  
98版新発売!!  
5"2HD・3.5"2HD  
其の1〜其の6  
各定価¥3,800



リップ・スティック

# LIPSTICK



今までにこれほど可憐なグラフィックデータ集があったであろうか。手抜きと妥協を完全に拒絶した美しい画面。1度見た者は2度、2度見た者はずっと見ていたくなる美少女達が総出演。その上、超高速アニメーションを搭載。あなたの美少女達への熱い想いを、このソフトでかなえてさしあげます。

- リップスティックシリーズ(#1〜#5)
    - #1 ロリータ編
    - #2 女子学生編
    - #3 OL編
    - #4 白衣の天使編
    - #5 スチュワーデス編
  - PC-8801SR以降
  - PC-9801シリーズ
  - MSX2 (3.5インチ2DD版のみ)
- 各定価 ¥3,000

超高速アニメーション搭載。(除MSX2版)

フェアリーテールソフトウェア一覧表	PC8801SR以降		PC9801シリーズ				MSX2	価格
	5"2D	5"2DD	5"2HD	3.5"2HD	3.5"2DD	3.5"2DD		
スティール・ソードforアダルト	◎	未定	未定	未定	未定	未定	未定	¥4,800(3枚組)
禁じられた遊びシリーズ アップル・クラブ1	◎	未定	未定	未定	未定	未定	未定	¥3,800
禁じられた遊びシリーズ 別売データ集 #1〜#5	◎	未定	未定	未定	未定	未定	未定	¥1,500
セーラー服 美少女図鑑 Vol.1〜Vol.6	◎	未定	◎	◎	未定	未定	未定	各¥3,800
東京女子高生セーラー服入門 #1〜#3	◎	◎	◎	未定	◎	◎	未定	各¥4,800
殺しのドレス	◎	未定	◎	◎	未定	未定	未定	各¥6,800
リップスティック #1〜#5	◎	◎	◎	—	◎	◎	未定	各¥3,000
ふえあっている	◎	◎	◎	—	◎	◎	未定	MSX2 ¥4,800
ほっと・MILK	◎	◎	◎	—	◎	◎	未定	88・98 ¥7,800
あぶない女性心理学入門	◎	◎	◎	—	◎	◎	未定	¥5,800
麗奈	◎	未定	未定	未定	◎	◎	未定	¥4,800

◎…好評発売中!! 日付け…発売予定日

通信販売のご案内及び、申し込み方法

- 現金書留の場合—商品名、機種、メディアを明記してフェアリーテールまでお送りください。
- 郵便振替の場合—郵便局の振替用紙に商品名、機種、メディアを明記して、口座番号 東京 7-140574 フェアリーテールまでお申し込みください。

フェアリーテール

Fairytale

東京都新宿区高田馬場1-33-14サンフラワービル  
B室パソコンソフト開発室内 TEL.03(200)9834

AST

〒156 東京都世田谷区宮城3-10-7  
TEL. 03-706-9766代



あたしは  
魔女・チエレスタ

今日からあなたの  
下僕……

あなたがあたしを  
愛してくださるのなら

勇者ケヴィンきゅーわくするねーちゃんの目的はっ!?



ねえ？



これからあなたは  
あたしと闇の世界へ  
いくの！

そこには  
この世界とは  
くらべものに  
ならない戦士  
がいるわ！

でもあなたは  
それらを倒して  
もっと強くなる！



そして  
あなたは  
真の最強の  
戦士に  
なるのよ

お前の目的はなんだ？  
オレの魂か？



あなたが  
強くなること！

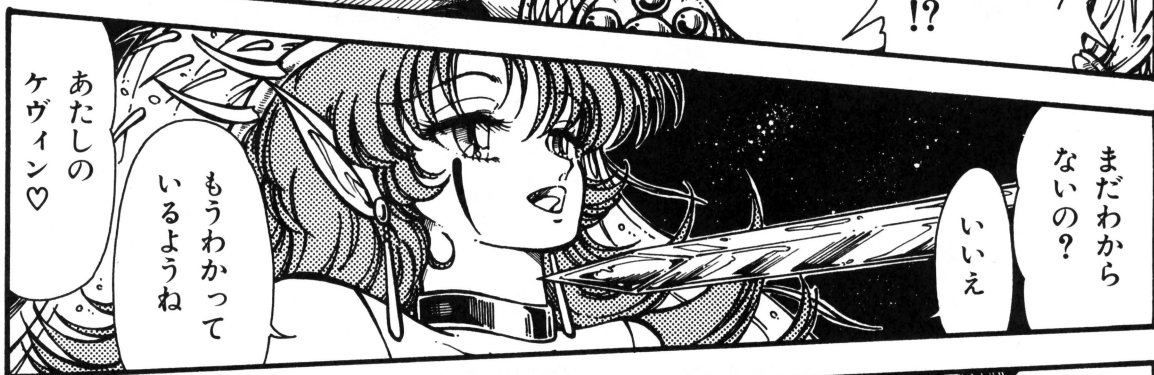
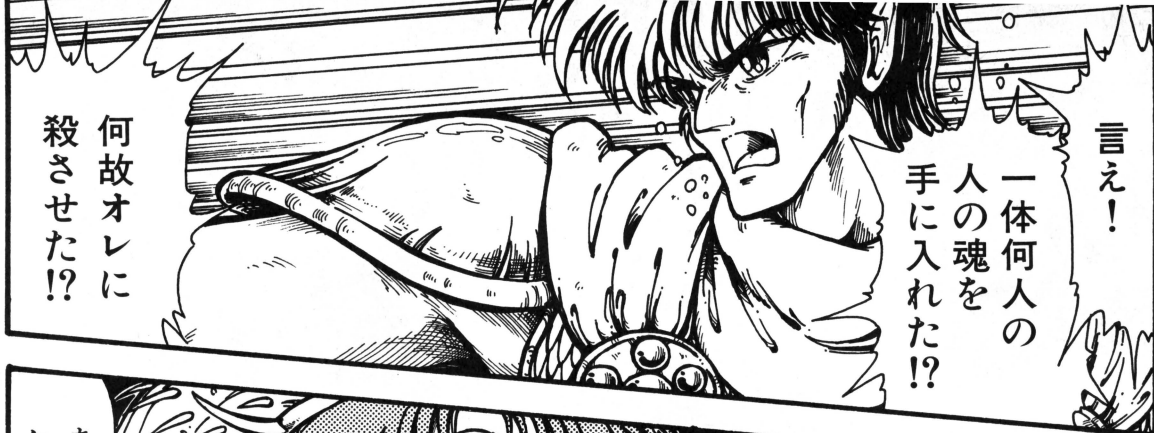
そして同時に  
あたしも強く  
なるの！

きゃははっ♡

おい！



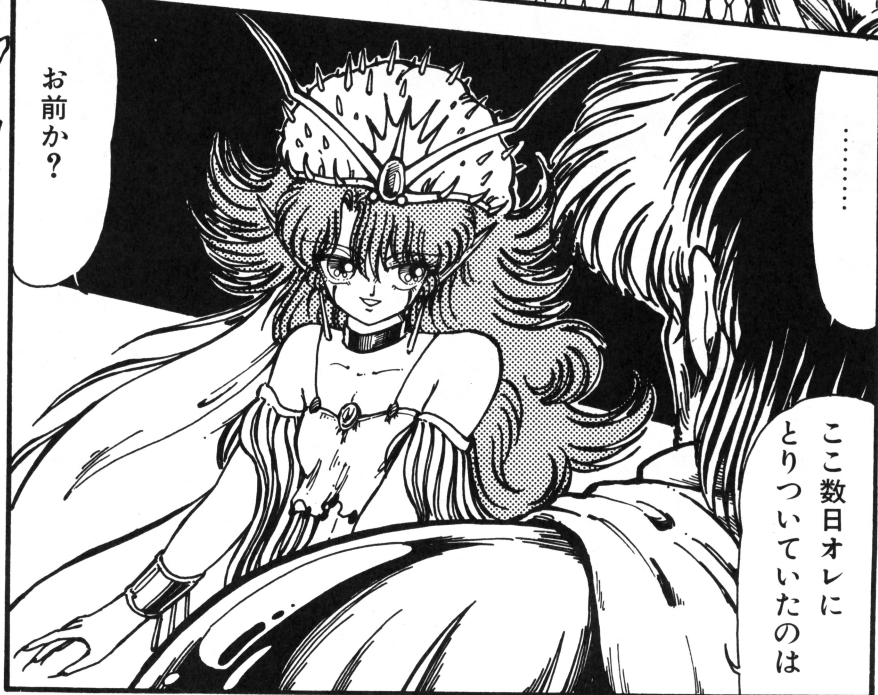






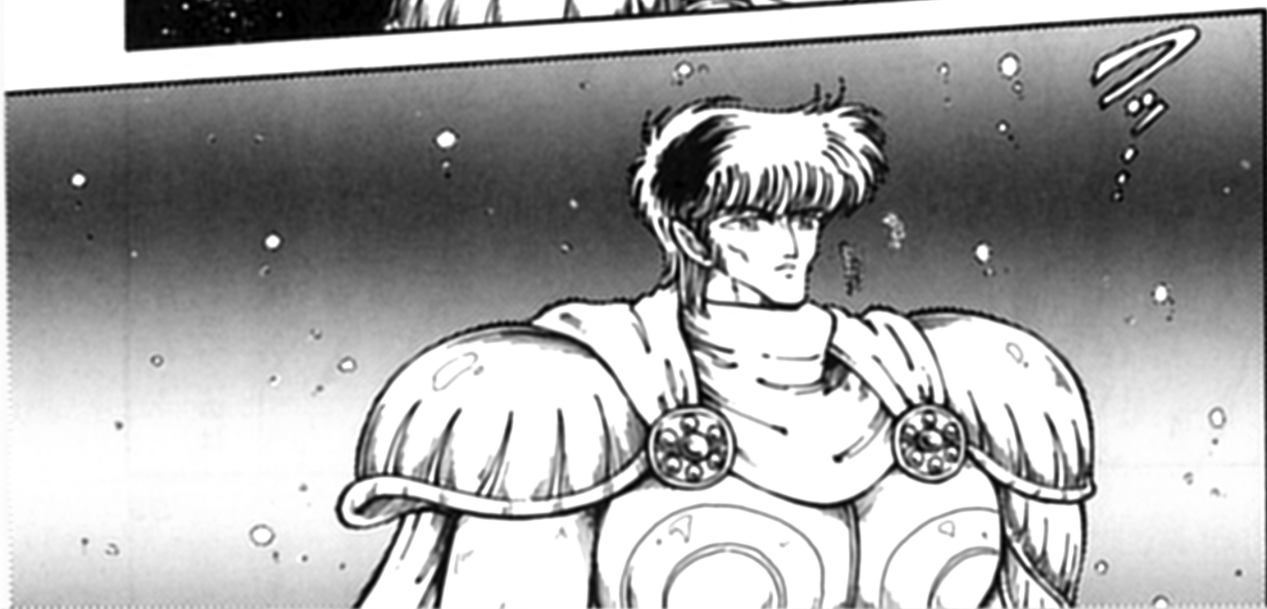


お前か？



.....  
ここ数日オレにとりついていたのは







人虎の闘争





なぜだ!?  
なぜケヴィンほどの  
戦士が…

このような無益な  
殺生をする!?

すでに我々の  
城は落ち!

戦士の決着は  
ついていたと  
いうのに!!

なぜ勝敗が  
決してからも  
戦われた!?

あなた一人が  
勝って一体  
どうしようと  
いうのだ!?

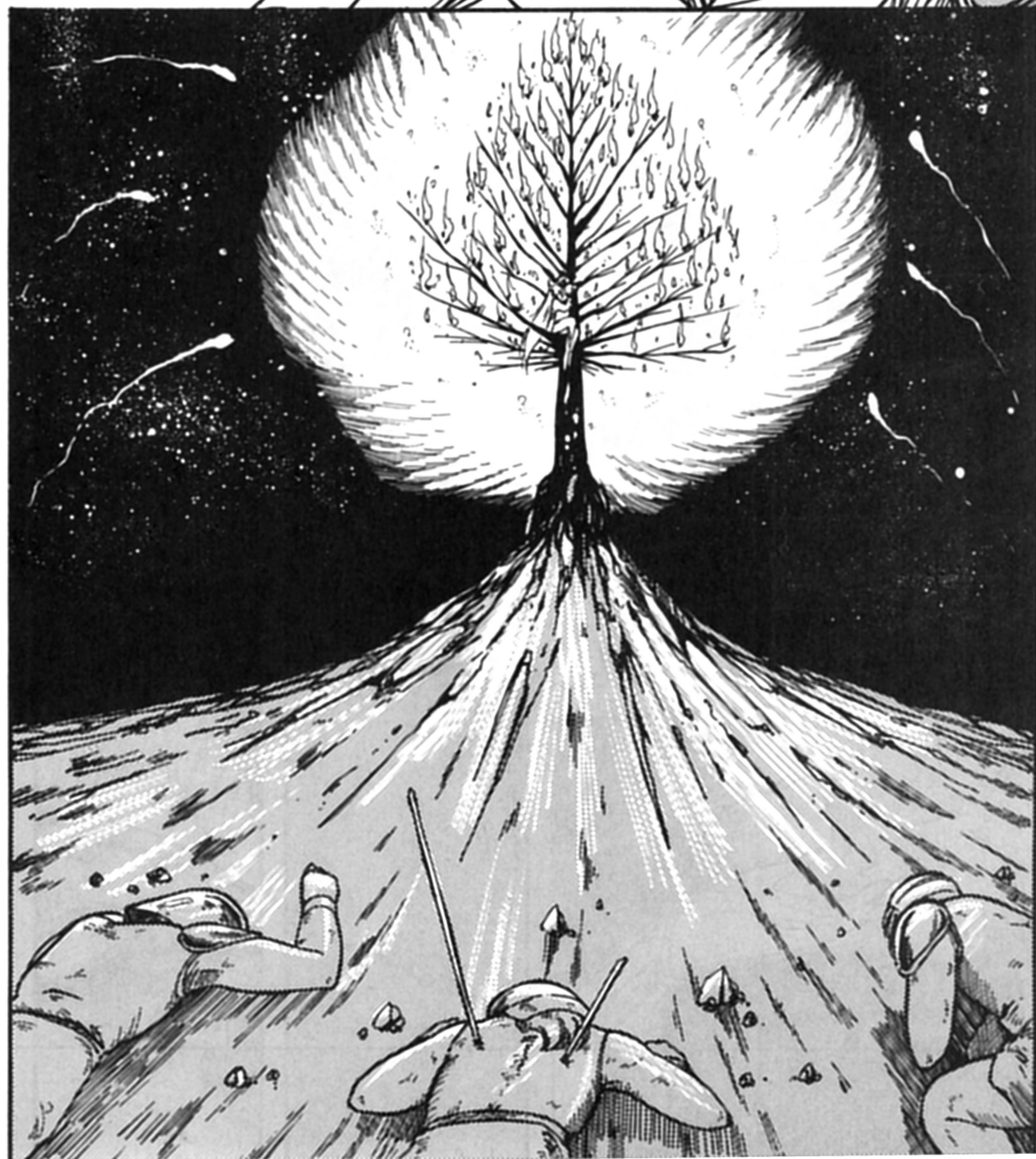
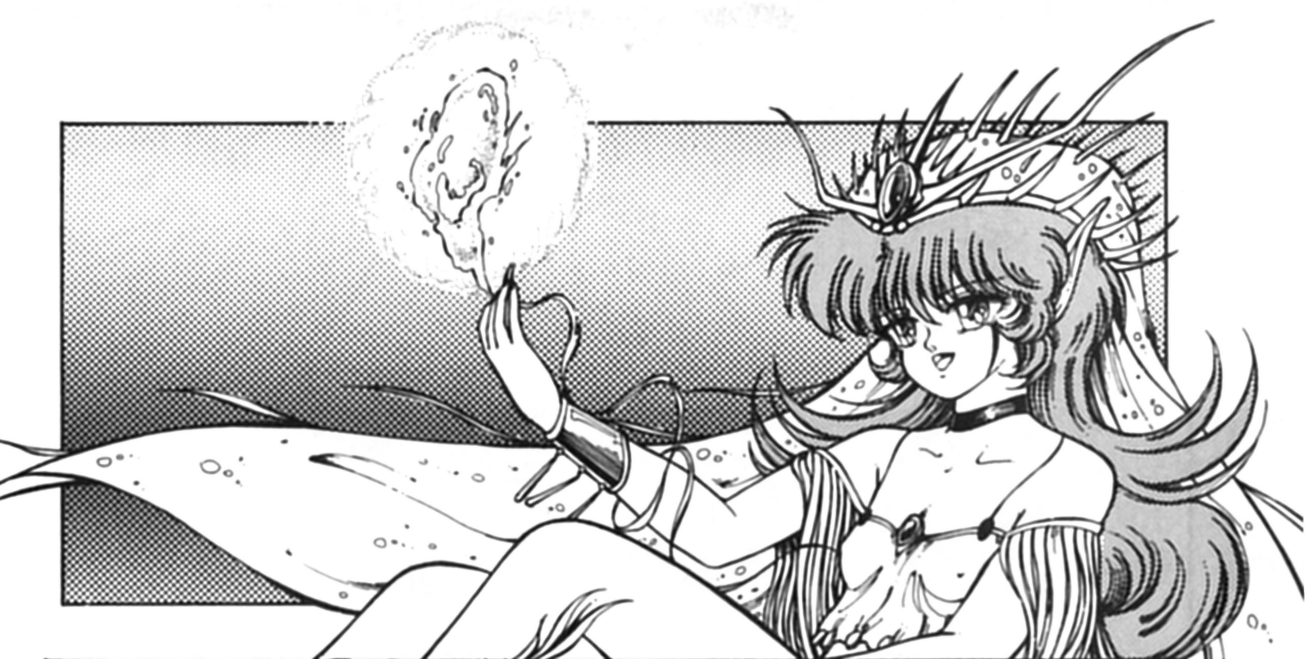
わからん!

気がつく  
と  
剣を手にして  
切っていた…

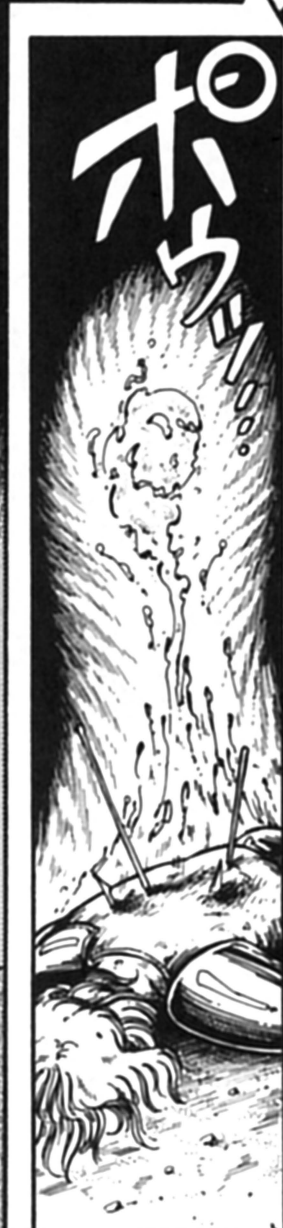
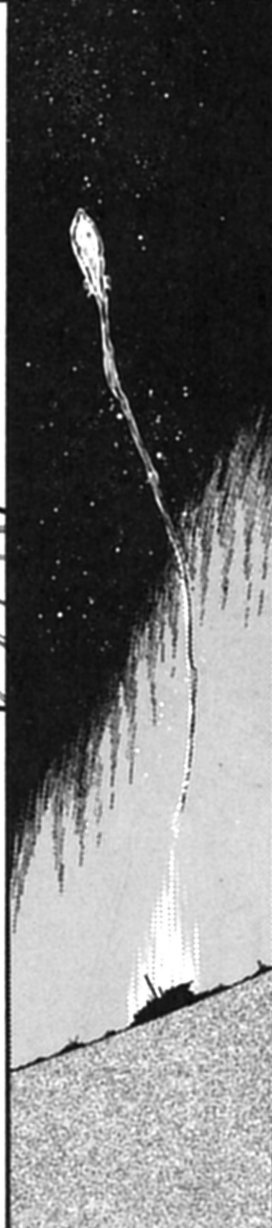
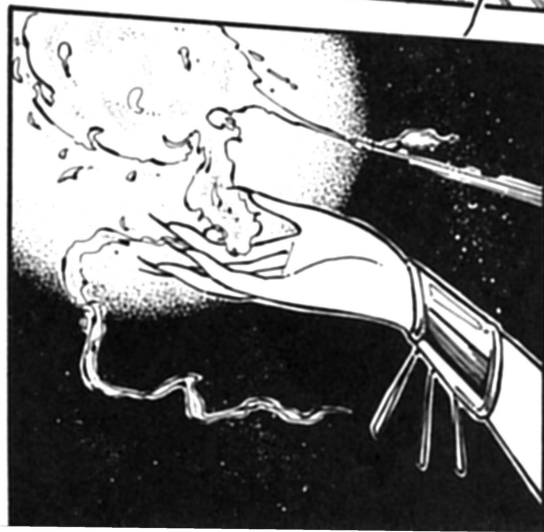
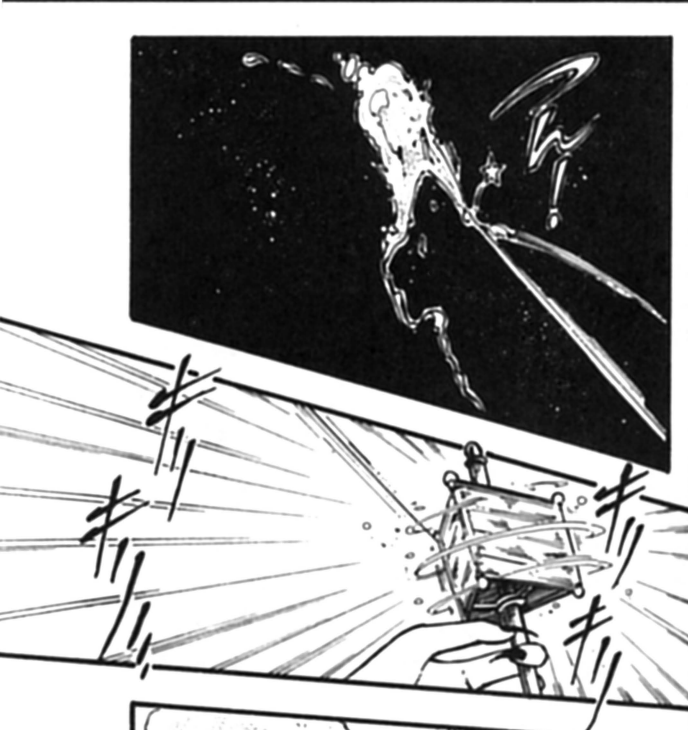
まるで  
眠っていた  
ような  
気がする…

●『イス』の似顔絵、パロディ、お便り、クレーム、プレゼント、不幸の手紙、その他を編集部宛付、羽衣翔まで  
送ってね 次号からまんがのスペースを余らせて作者が勝手に読者「ナー」を始めよう!!













させる  
かあーっ!!

ばっ

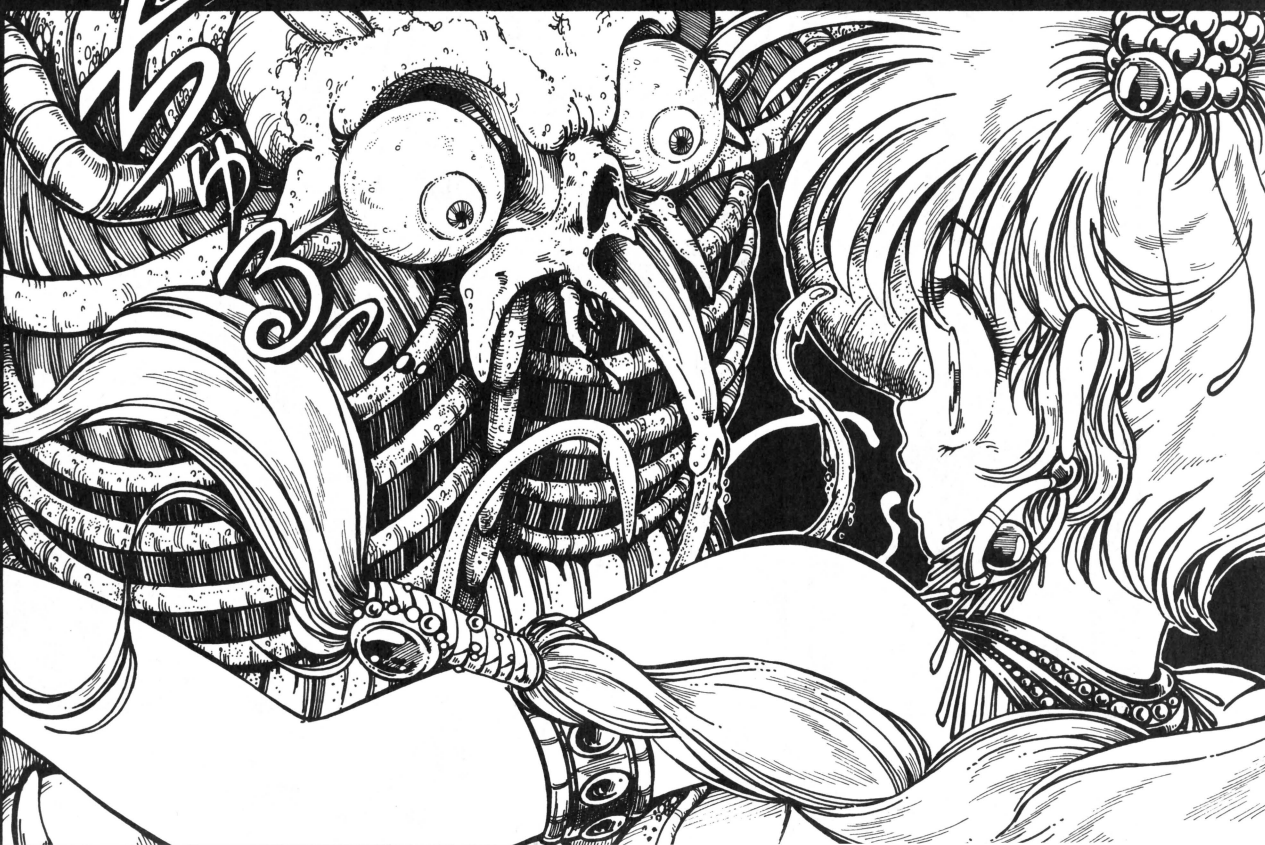
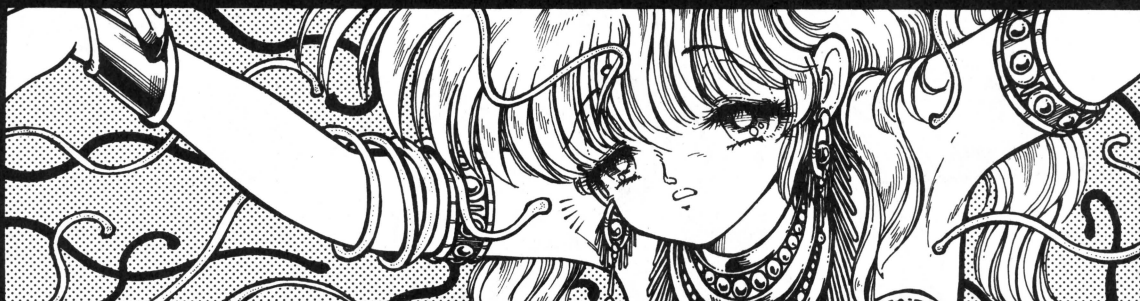




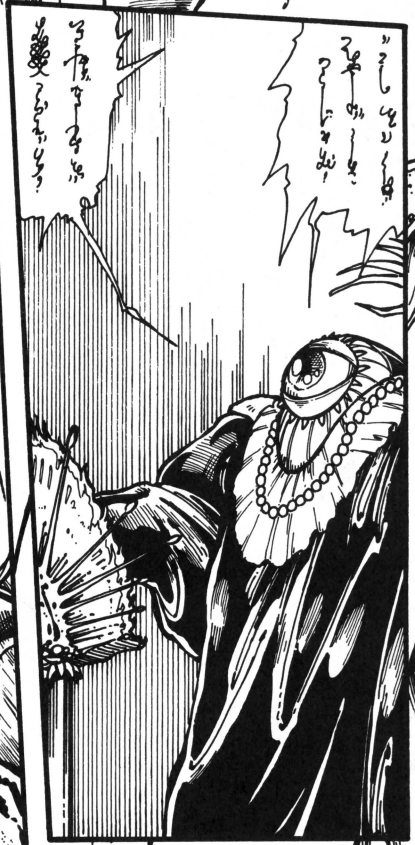
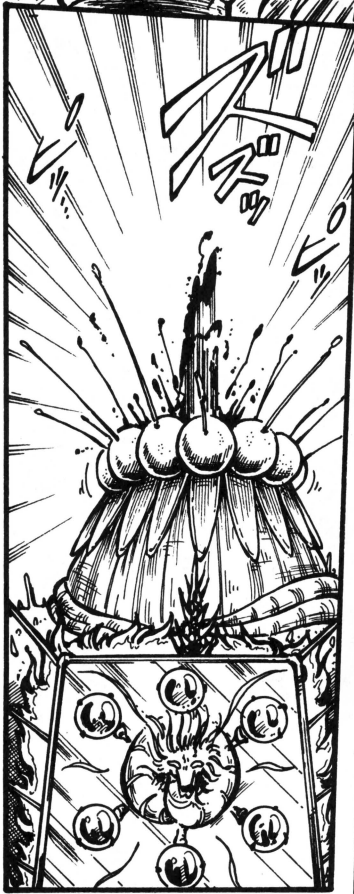


イスの本!!

あれは……









ギギ

ギギ

ギギ

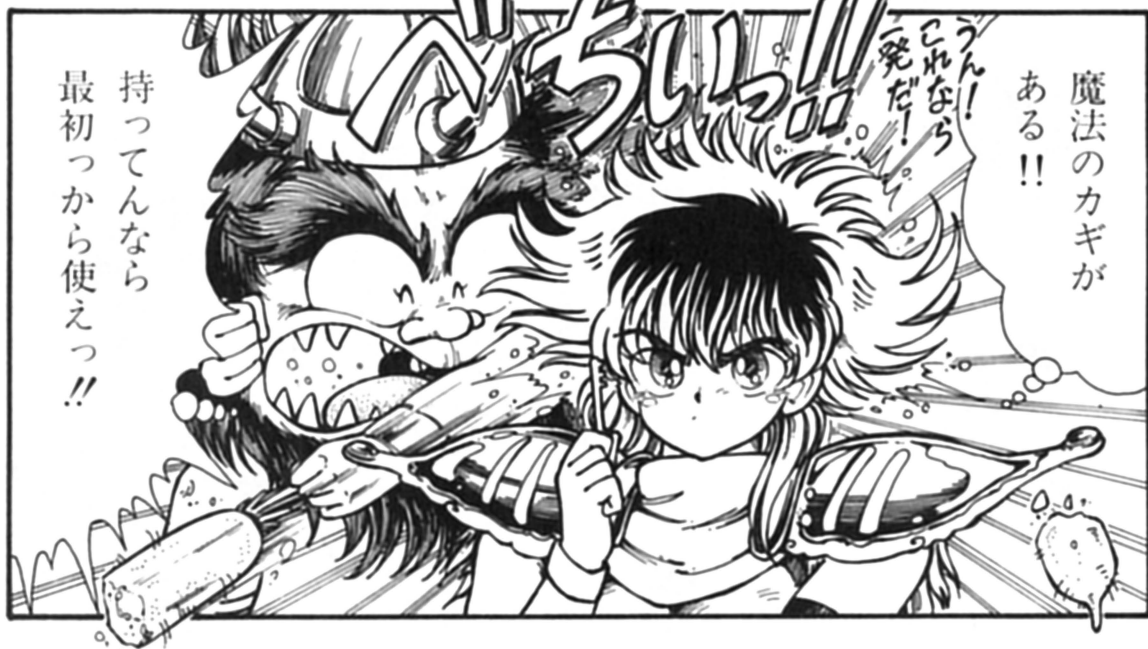
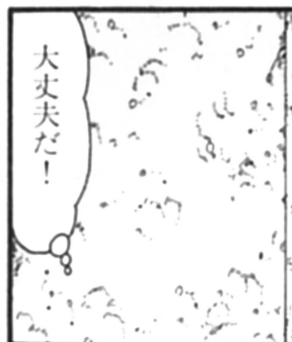
ギギ

おい  
あれ!!

フィーナ!!



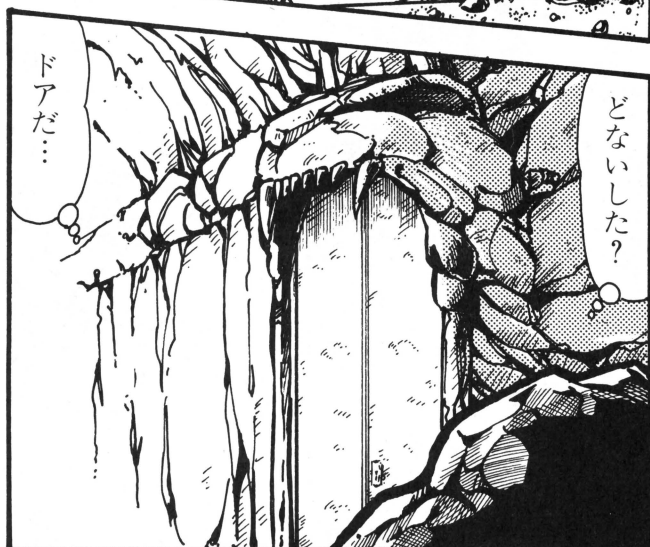
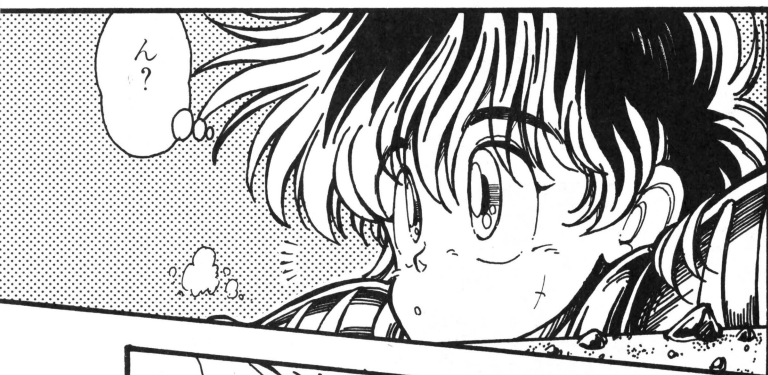
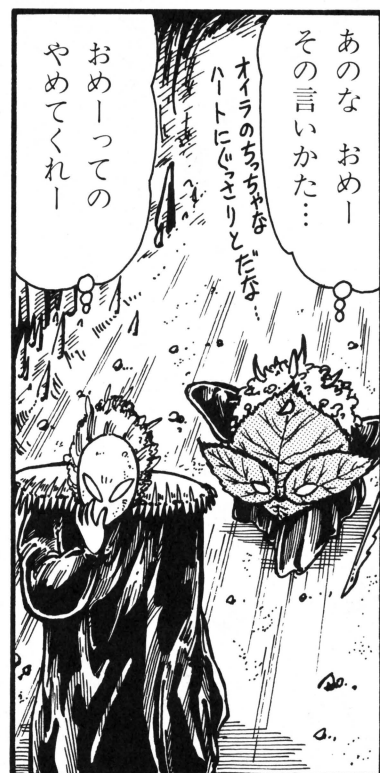




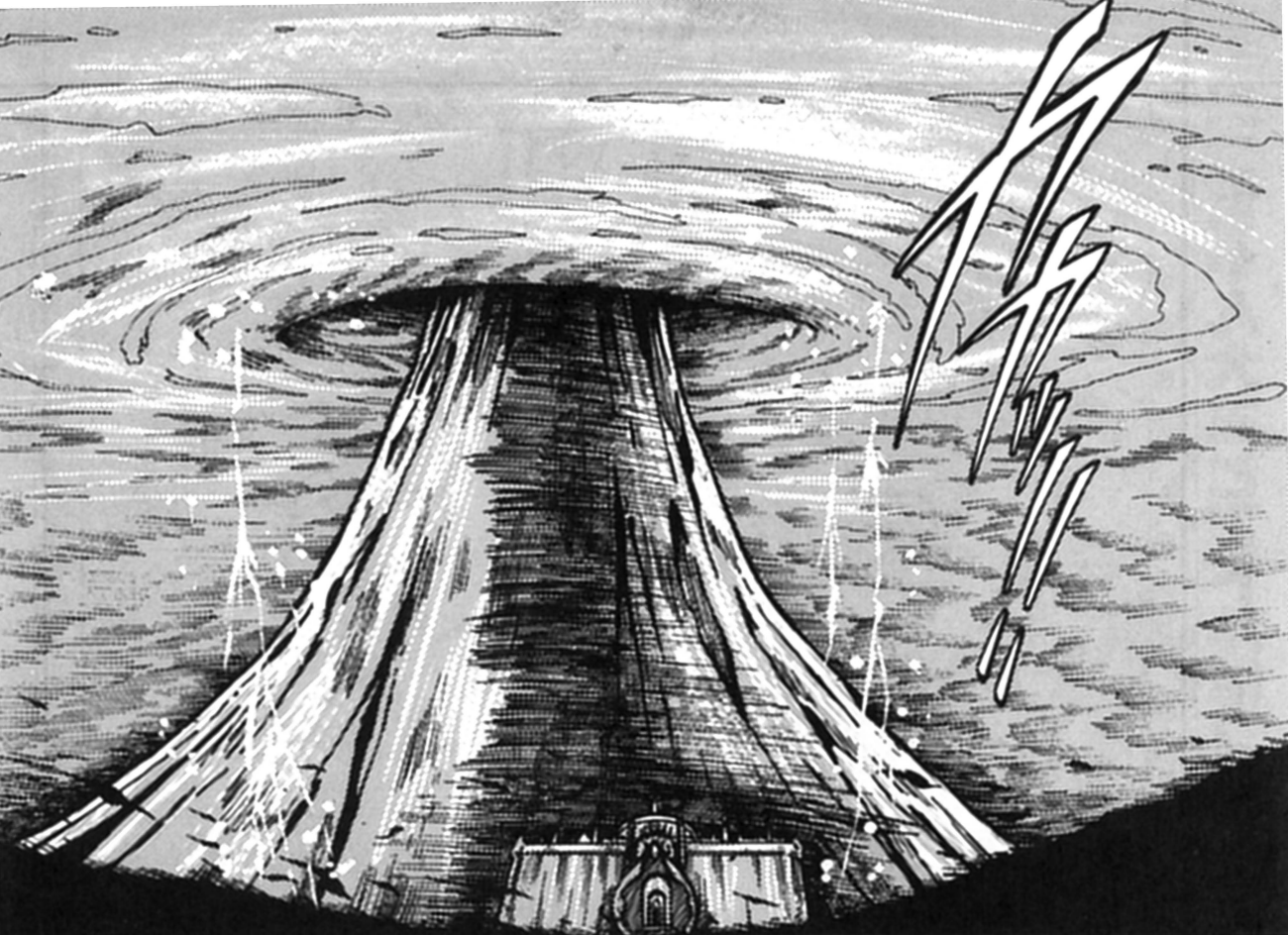












フイナ救出のため神殿に乗り込んで…。

魔物に化けて  
神殿にもぐり  
こむとは――

おめー  
頭いいな

あたり前だよ  
足の長さが  
ちがうからな！



# きんで・お・サ・る♡

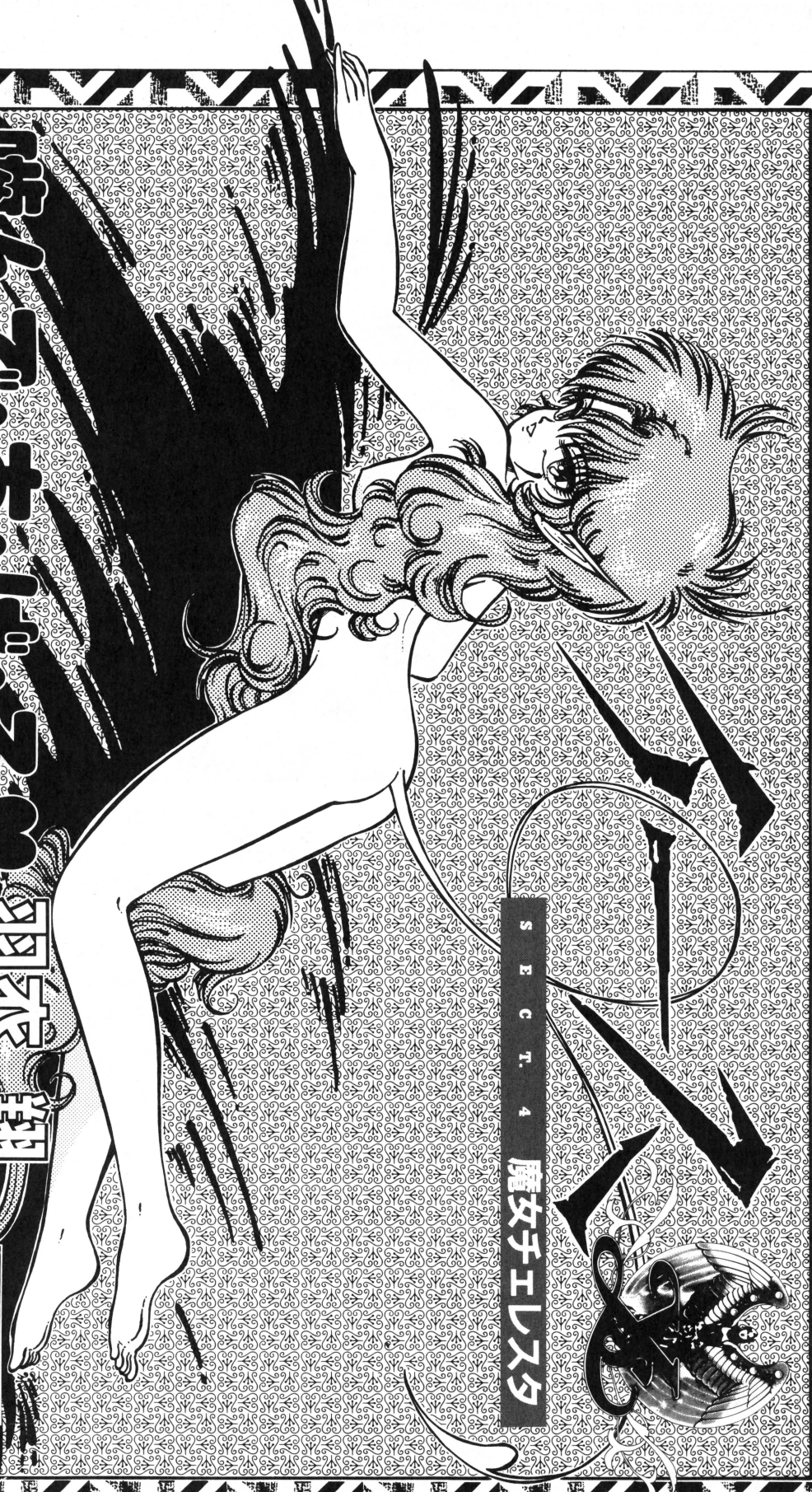
羽衣 翔

Directed by CANDY HOUSE

Falcom

はてな川柳のチヤセ入作展です

SECT. 4 魔女チエリスタ



ニコちゃん大王とアドルはフリーナを救出すべく魔物たちの宮殿に侵入!!



# 打撃王に心のオアシスおくります!

パソコングッズ新登場!!

特別通信販売



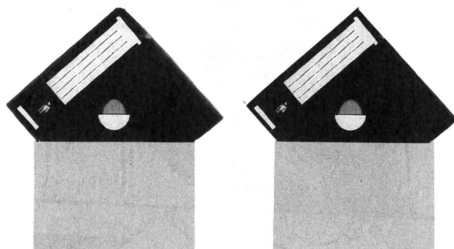
生フロッピーディスク(5インチ)

1枚 300円

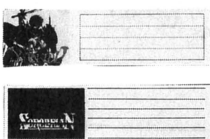
ステッカー

1組 350円

ザナドゥ  
ソーサリアン  
イース  
覇邪の封印



- ザナドゥ
- ソーサリアン



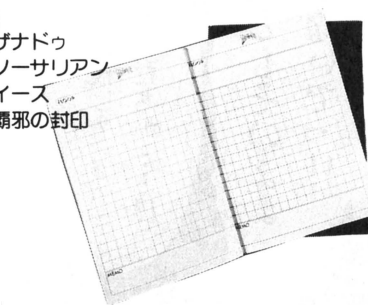
▲ディスクラベル

▲プロテクトシール

マッピングノート

1冊 300円

ザナドゥ  
ソーサリアン  
イース  
覇邪の封印



■1組

各ディスクラベル3枚  
モンスター15種(解説付) プロテクトシール1枚

下 敷

1枚 250円

- ザナドゥ
- ソーサリアン
- イース
- 覇邪の封印



うら面/モンスター(解説付)

テレホンカード(50度数)

1枚 1000円

ザナドゥ  
ソーサリアン  
イース  
覇邪の封印



特別限定品キーホルダー

1コ 2000円

- ソーサリアン 王様の杖
- ザナドゥ ドラゴンスレイヤー

お申し込み方法

ハガキでご注文、  
代金はあと払い!!

「梱包資材+発送料」数量に関係なく一律350円

お申し込みは商品の合計金額が、1000円以上からの受付となります。  
ゲーム名・商品名・数量・住所・氏名・電話番号・年齢・勤め先または  
学校名を明記の上、ハンコを押してハガキでお申し込み下さい。

◆電話での受け付けは致しておりません。  
お支払いは商品と一しょに送られてくる「払込み通知票」で、お近くの  
郵便局から1週間以内にご送金下さい。  
◆商品は注文到着後、3週間前後で郵送致します。

◆お問い合わせ先→03(972)1511

ハガキおもて (例) ハガキうら

40円  
切手

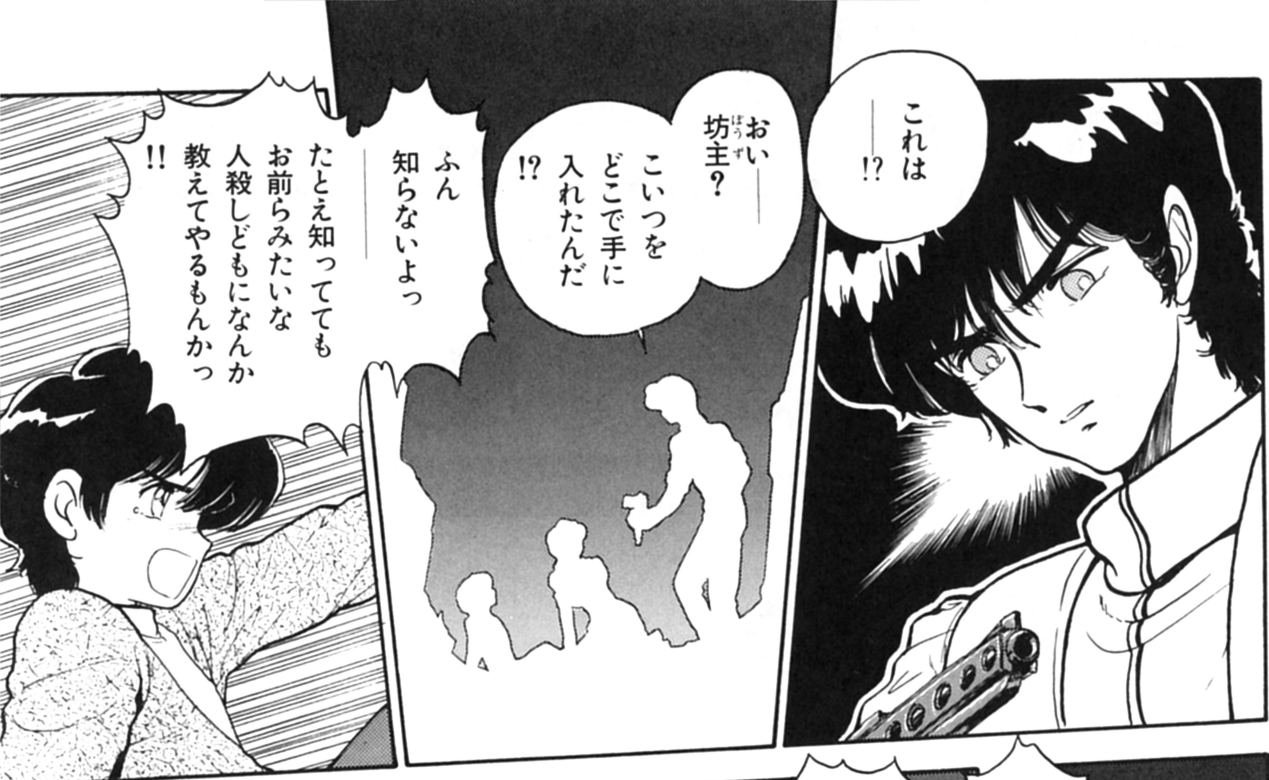
1173-00

株 東京  
ム 13  
ー ビル3F  
ー ー  
パ サービス  
ソ ー  
ン ビック  
グ ー  
ッ プ  
ズ ー  
◎ ー  
係 ー

ゲーム名・商品名・数量・金額
ザナドゥ 下 敷 1枚 250円
イース テレホンカード 1枚 1000円
ソーサリアン ステッカー 1組 350円
送 料 350円
合 計 1900円

〒 住所  
氏 名  
年 齢  
勤め先(学校名)





これは  
!?

おい  
坊主?

こいつを  
どこで手に  
入れたんだ  
!?

ふん  
知らないよっ

たとえ知ってても  
お前らみたいな  
人殺しどもになんか  
教えてやるもんかっ  
!!



人殺し?  
おれたちが……!?

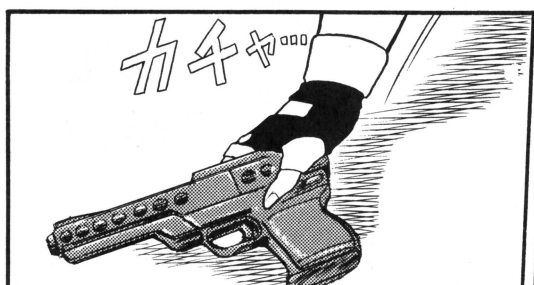
2人ともそのまま  
動かないでっ!!

黙ってその子を  
お放しっ

9月号(8月8日発売)につづく!!



ふたりの前に現れた、この女性は何者だっ……!!?







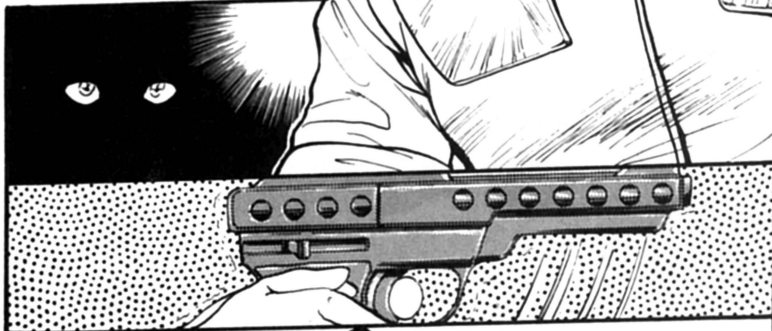




それにしても  
ここは一体

ひでーなア  
がれき  
瓦礫の山だぜ  
こりや

まるで  
はいき  
廃墟みたい  
……



カラ

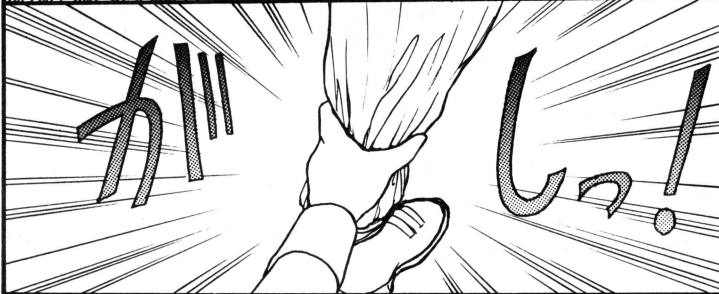
ごめん……

ま  
ま……  
いいけどね





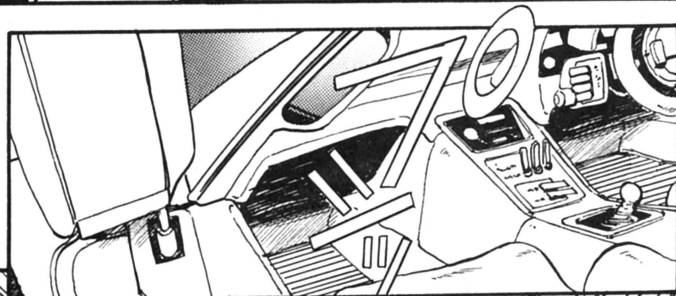
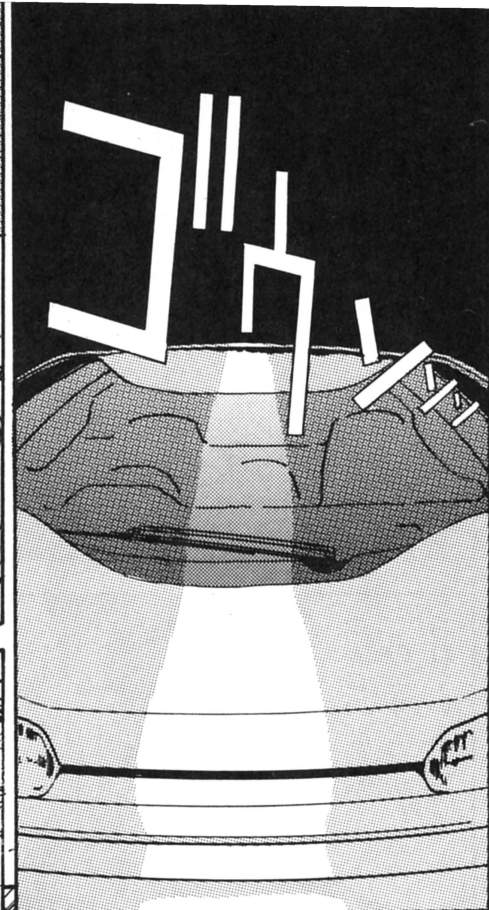
す  
る  
き  
ゃ  
あ  
!!











大佐殿  
なかにはだれも  
おりません!!



逃げられる  
はずがない  
もう一度よく  
さがすのだっ!!





扉を開けるぞッ  
左右に展開して  
包囲するんだっ!!



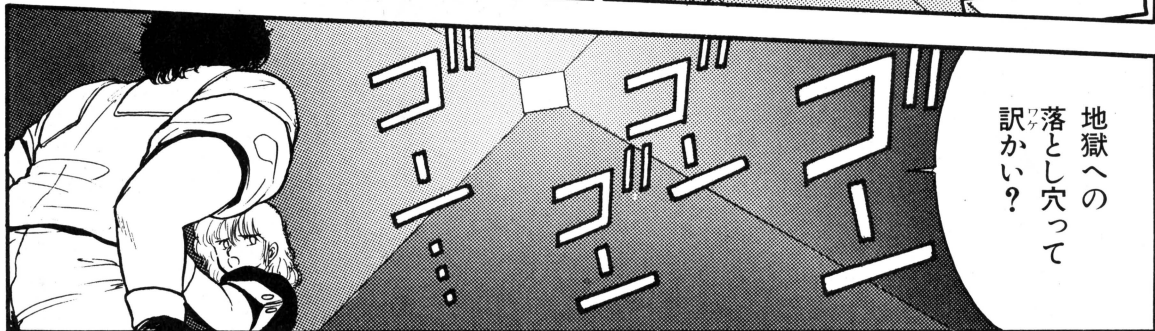
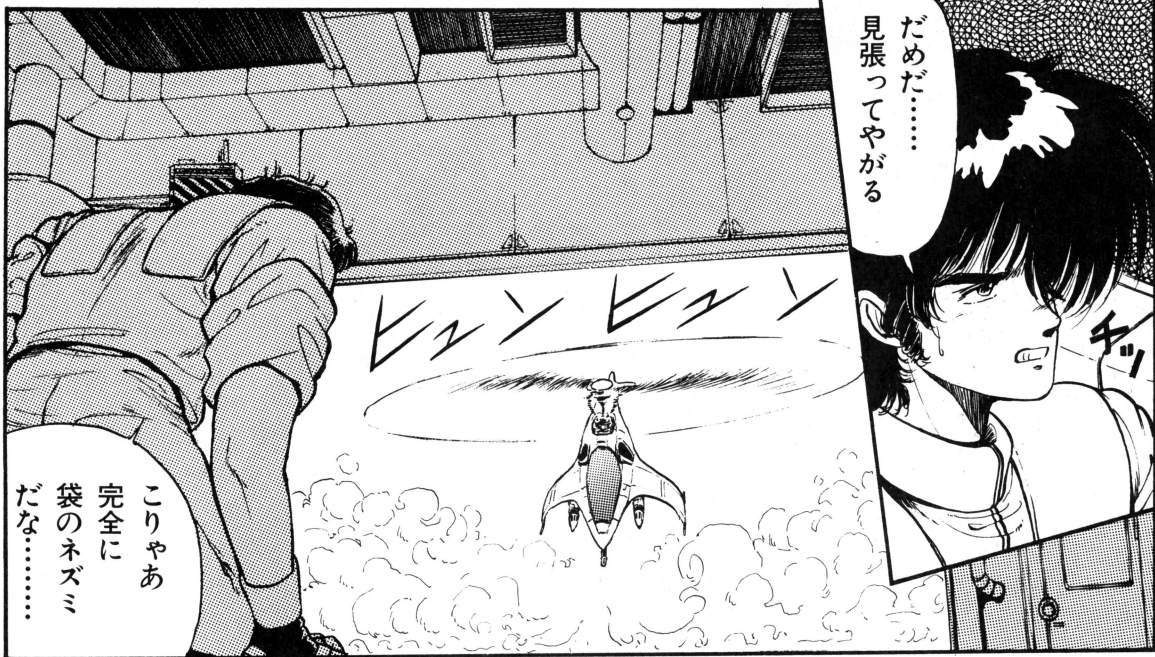
大佐  
くれぐれも  
慎重に扱って  
くれたまえよ  
前回の様に  
殺してしまっ  
ては  
全てが水の  
アワ  
じゃぞっ!?

わかって  
おる



開けろ  
はっ!!

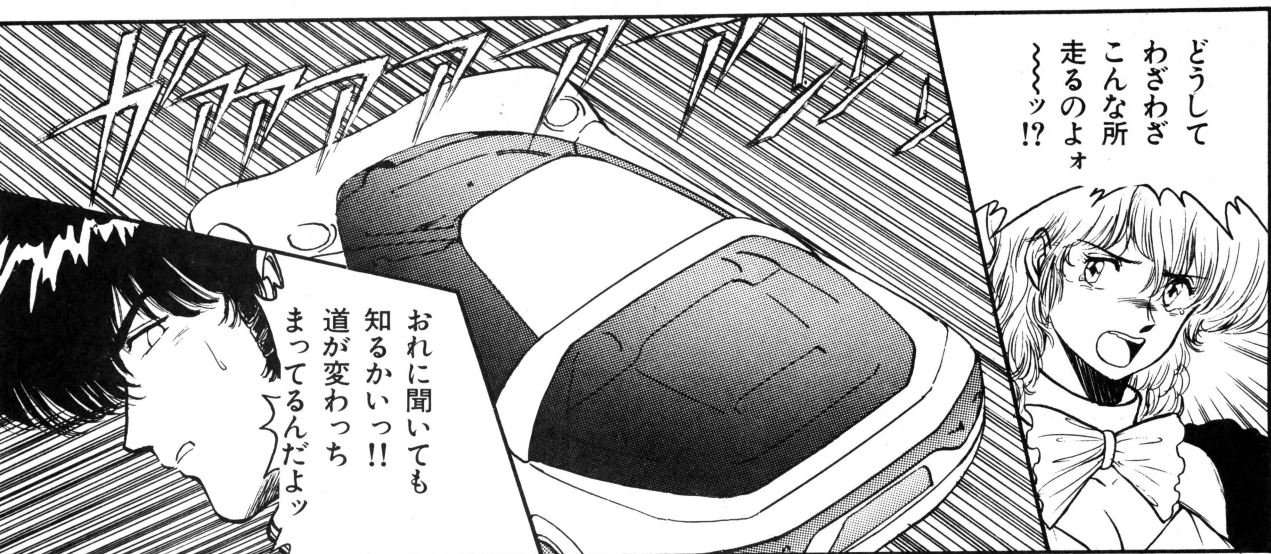
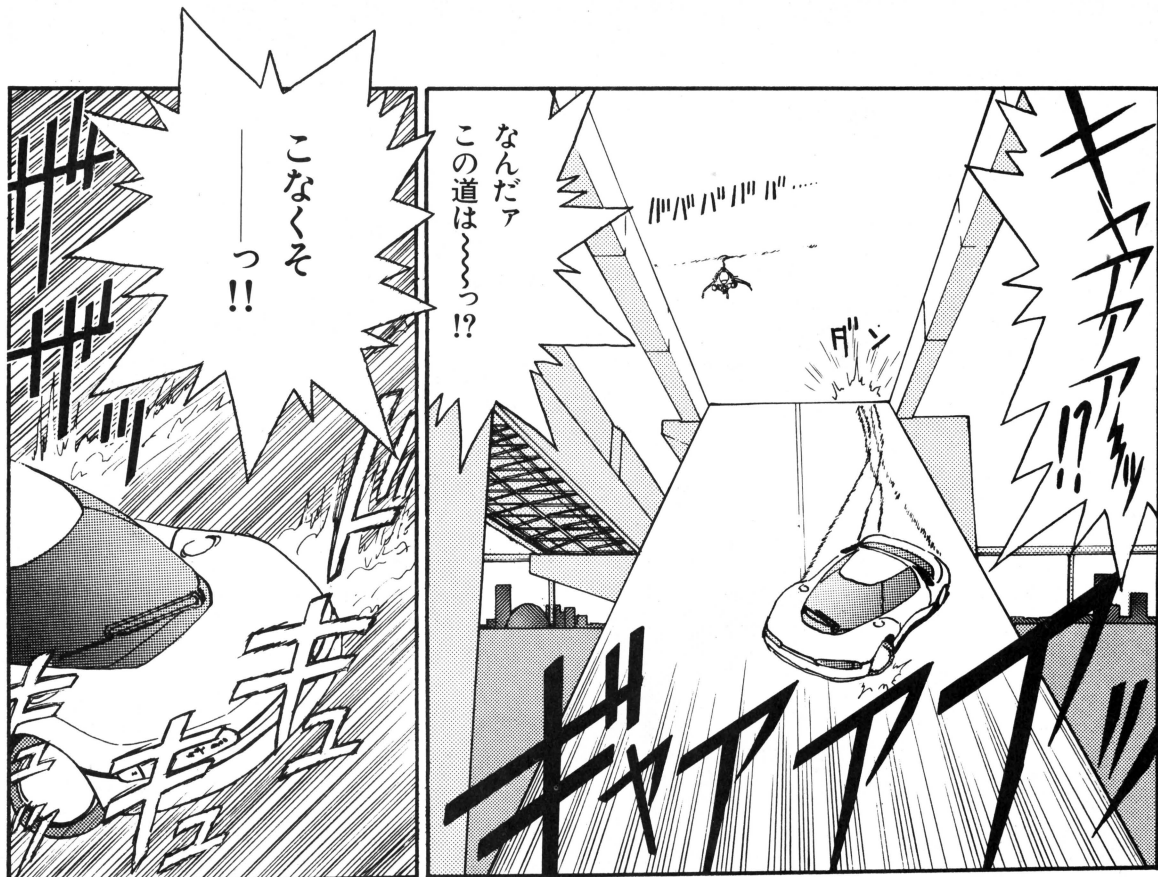




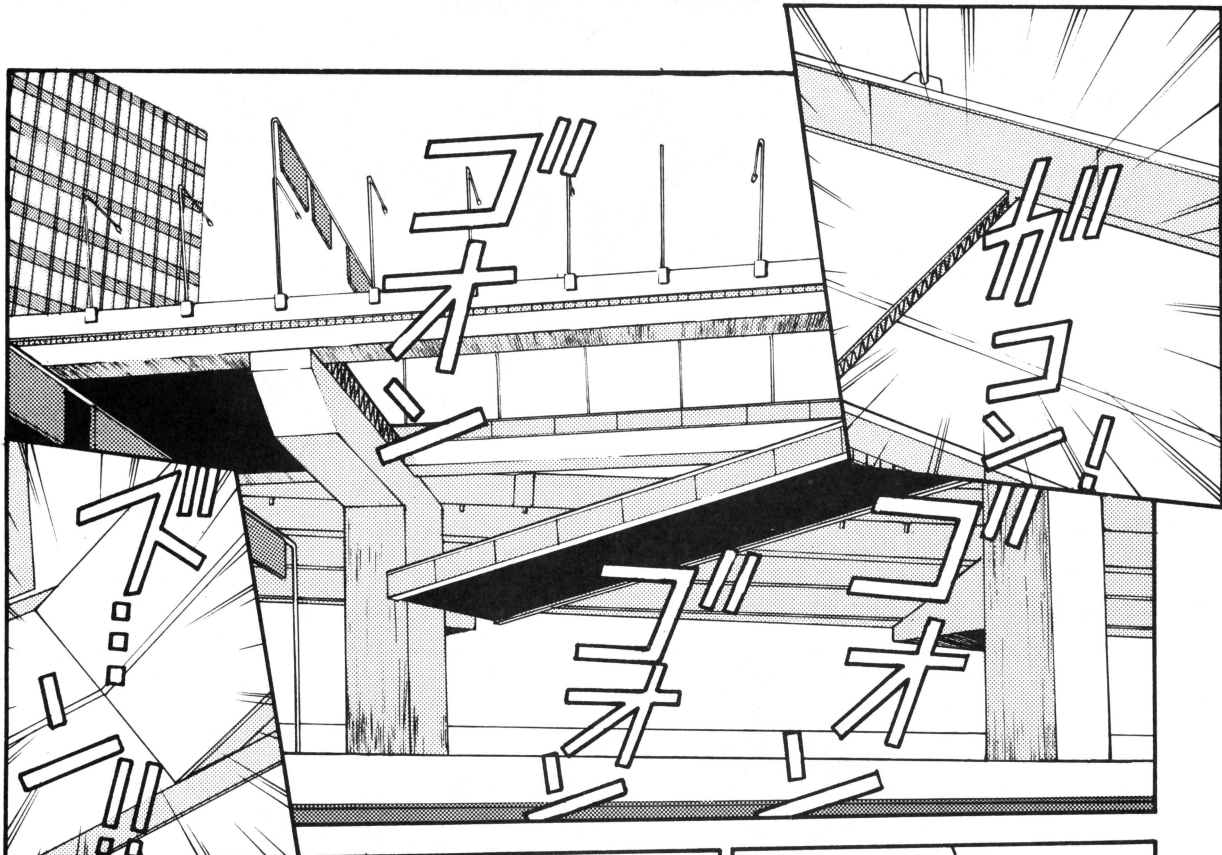












冗談じゃないぜっ!!  
ありや軍の  
攻撃用戦車ヘリじゃ  
ないかア!?



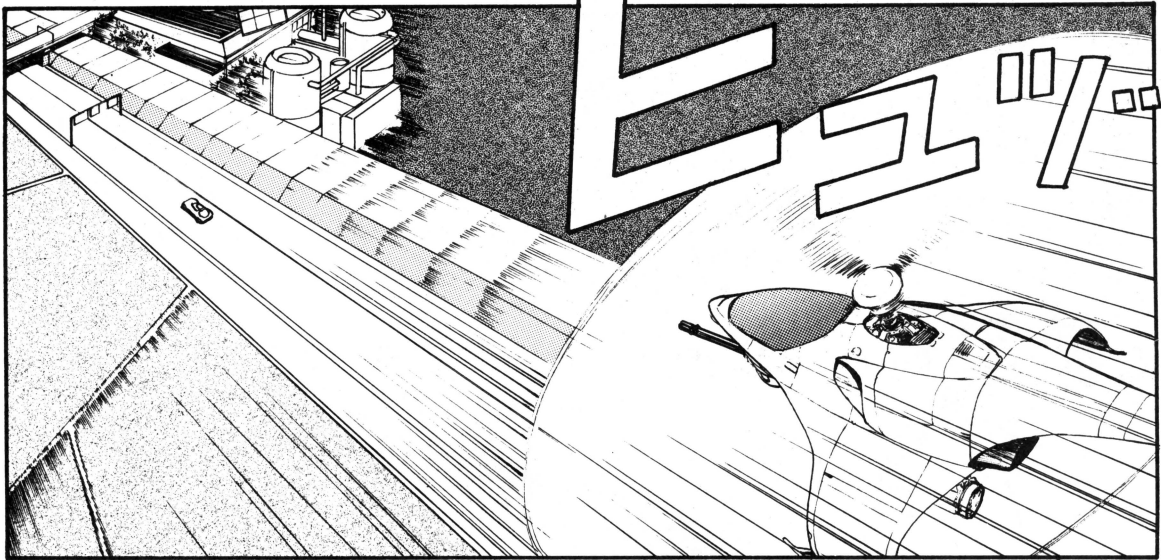
前方の白い  
トランスポーター  
逃げきれば  
しないぞ!!  
停車したのち  
すみやかに  
降伏せよ!  
さもくば



ビューックつてば  
前みて  
前つ!!

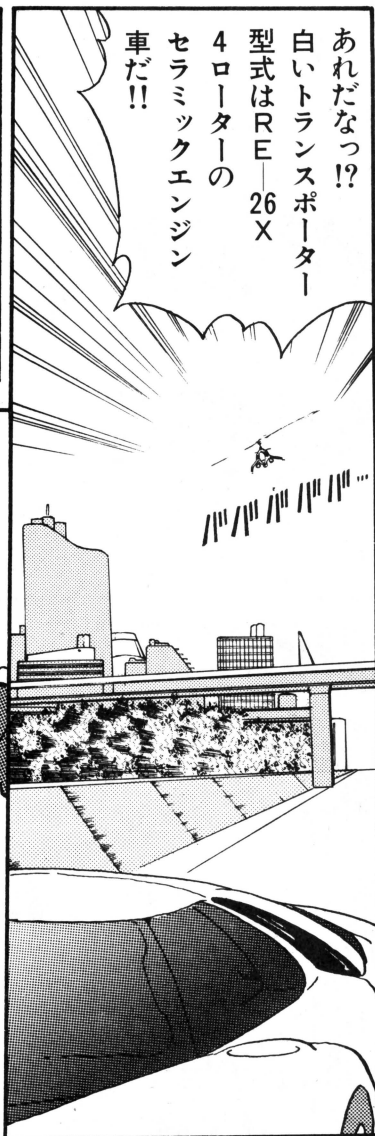
なっ!!





道程再編成機  
ルート・リアレンジャー  
にてサポート  
されたし!!

4-1より指令車  
目標を発見—  
これより誘導を  
開始する!!



あれだなっ!?  
白いトランスポーター  
型式はRE-26X  
4ローターの  
セラミックエンジン  
車だ!!



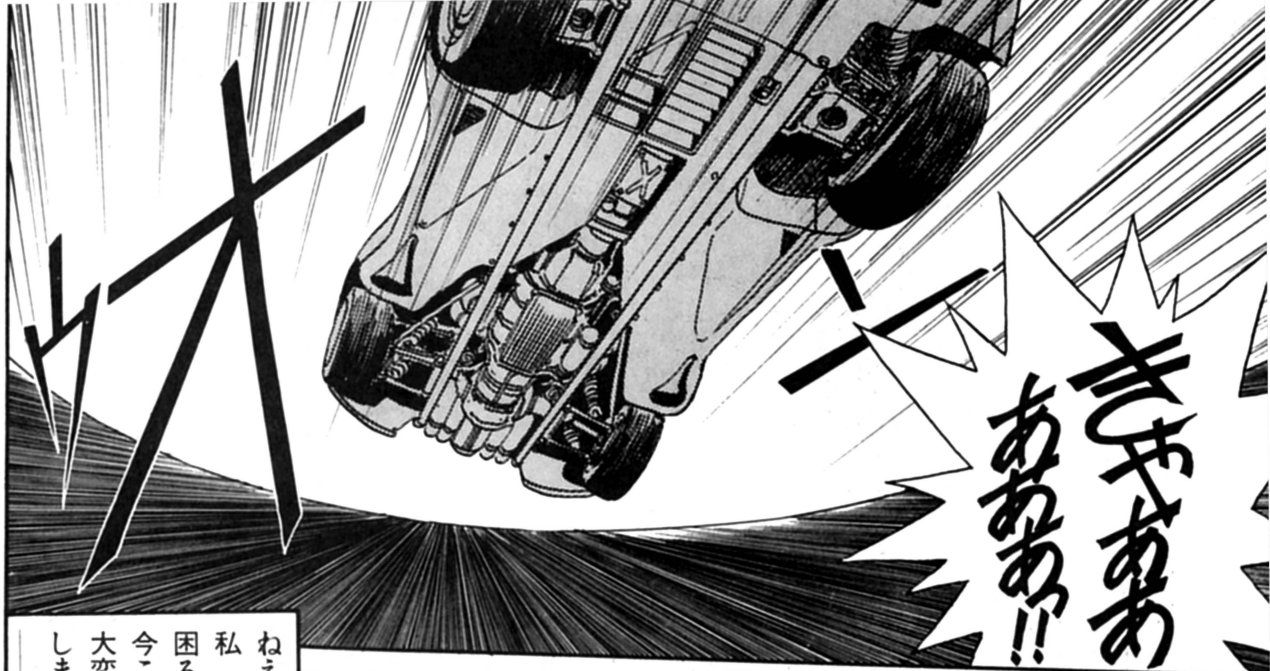
もたもた  
するなっ  
!!

よし!!  
R355を  
R357へ接続

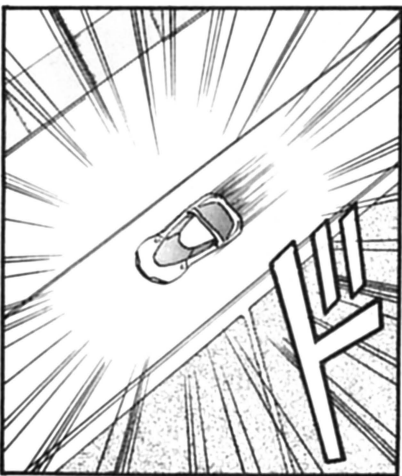
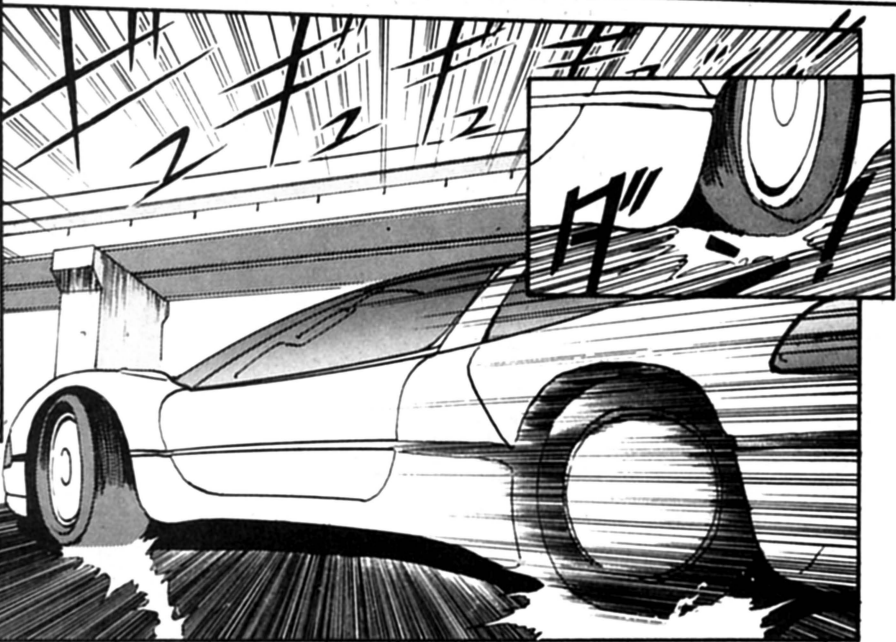
R287を  
R290へ変換  
その間に  
G5・VPGへ  
ゴンドラをまわせ!!

了解!





ねえっ  
私 本当に  
困るのよ!!  
今ここを離れると  
大変な事になって  
しまうんだから

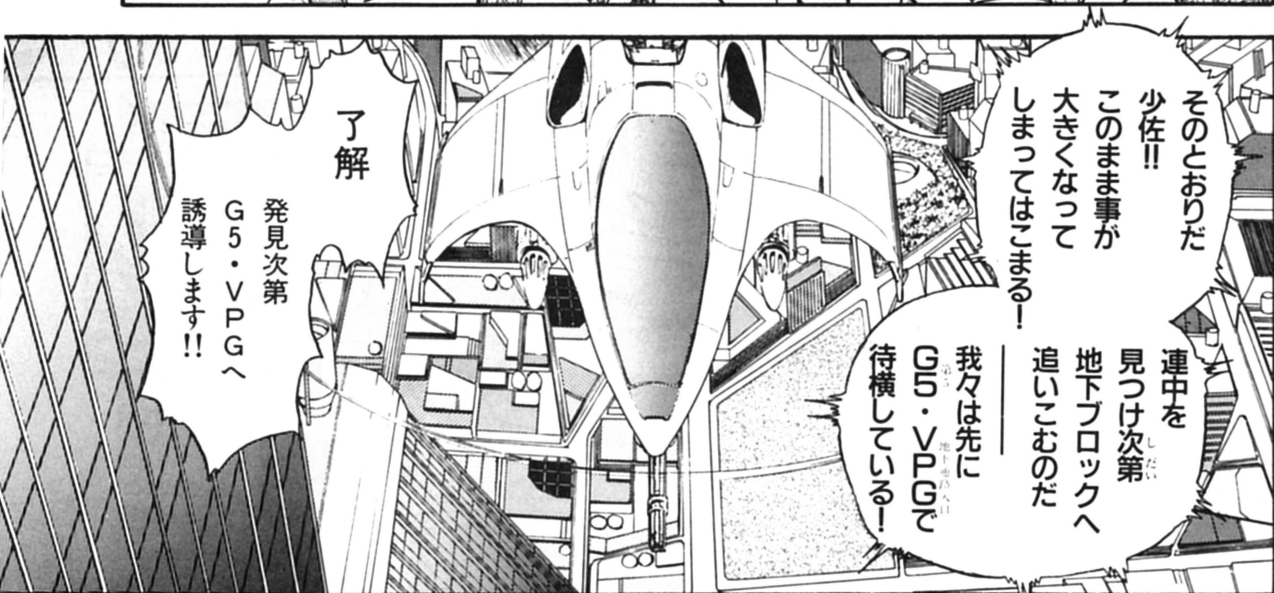


だったら  
何とか別の手を  
考えてよオ  
~~~~っ!!

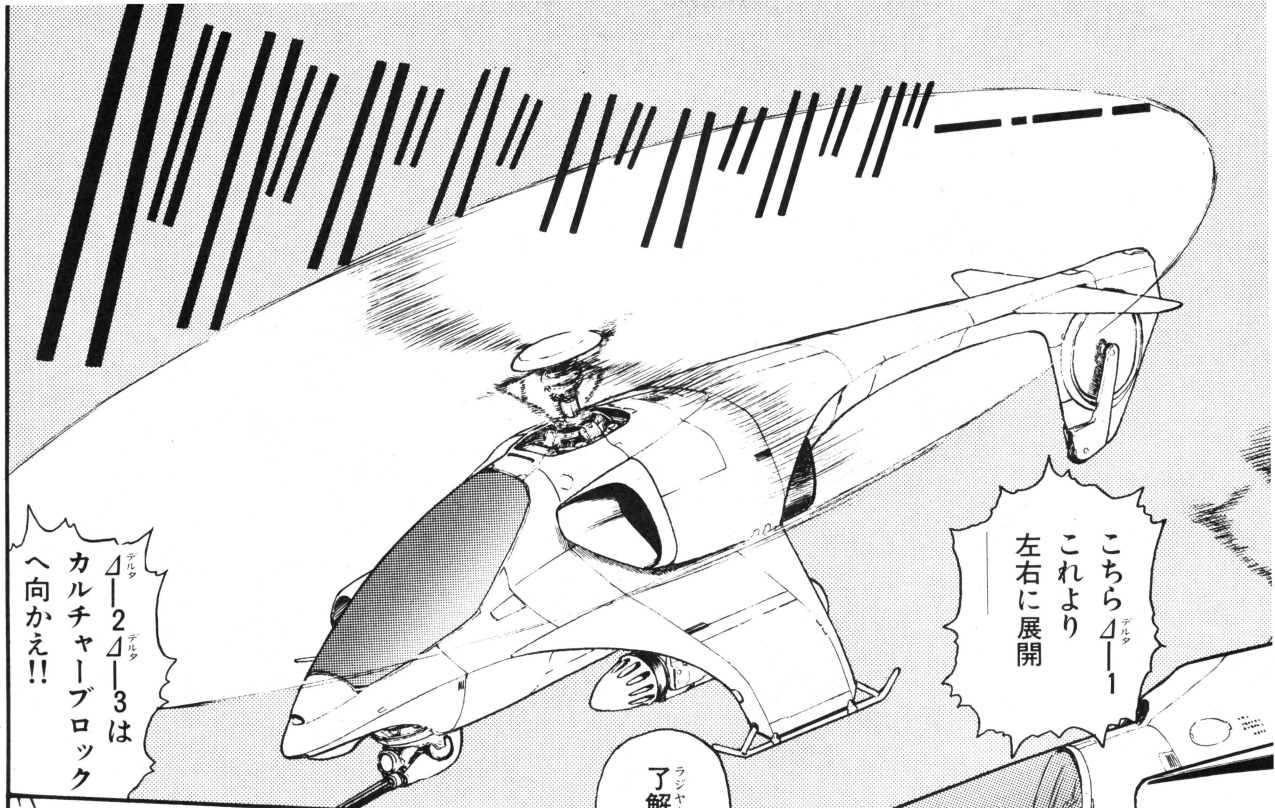
ムチャ  
言うな!!

かといって  
このままじゃ  
いづれやつらに  
捕まって  
しまうだろうが





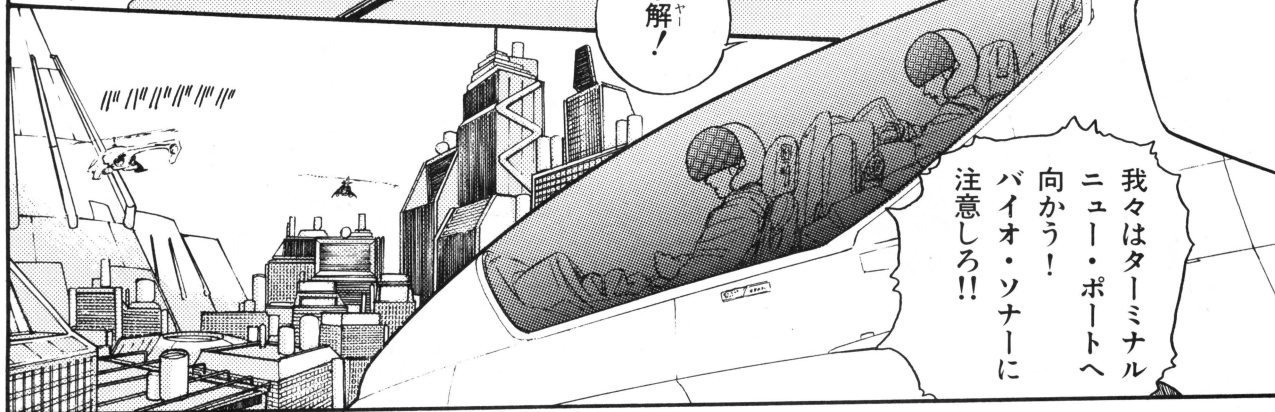




デルタ  
4-24-3は  
カルチャーブロック  
へ向かえ!!

こちらデルタ  
これより  
左右に展開

ラジャ  
了解!



我々はターミナル  
ニュー・ポートへ  
向かう!  
バイオ・ソナーに  
注意しろ!!



おおっ!?

わっ!!



グイッ





!? Dr  
アインソフ

ハア  
ハア

ワシも  
乗せていつて  
くれっ!

おい  
待ってくれ  
っ!



しかたがない  
……  
足手まといには  
なるなよ?

ぜひとひと目  
本モノを見て  
おきたいんじや  
いいじやろう  
大佐?

カン  
カン  
カン

大佐  
少佐から  
です!!



申し訳ありません  
フェリントン大佐  
場所が地上だけに  
偽装兵を送ったの  
ですが何者がが  
連行を妨害した  
らしく……

ばかものッ!!  
言い訳は  
もうよい  
それよりも  
拉致した相手の  
パーソナル・チェック  
を急げ!!

それについては  
中央管理局から  
直接指令車へ  
データを転送  
させますので……

まもなく  
割り出せる  
はずです



Emergency  
Calling out !

Vi——P!

Vi-P!

Vi-P!

Vertical Path Gate  
Open —— !!

特務車両は  
5番扉に移動  
コンテナにて待機  
!!

作戦ヘリは急いで  
ゴンドラへ——!!

ワーニング・システム  
チェック——  
バイオ・ソナーを  
被験体の周波に  
同調させて下さい!

B2地区閉鎖  
全ての地下経路の  
優先的使用を  
許可されたし!!

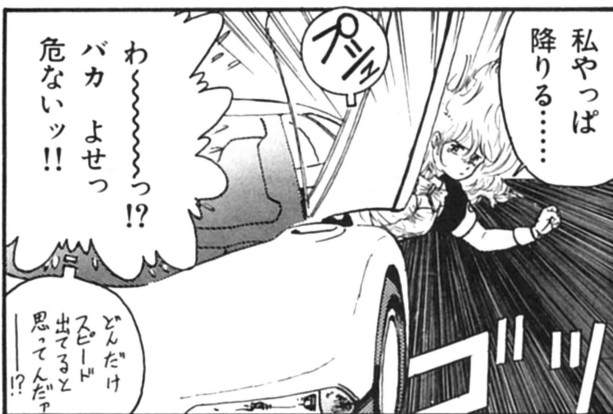
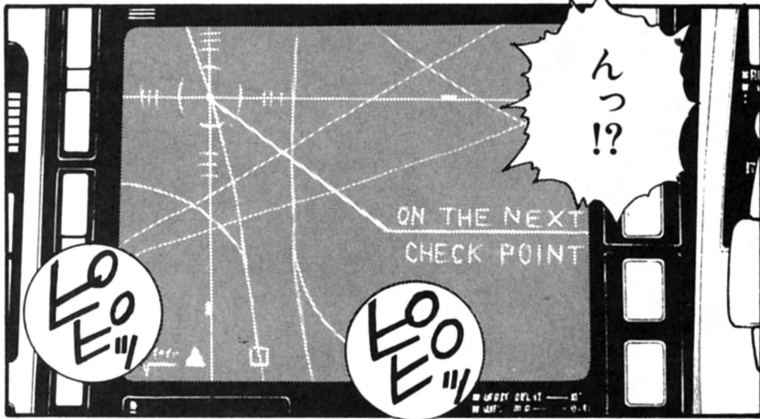
急げ!!  
何をぐずぐず  
しておんのだ  
!?

あつ……  
大佐殿!?

アリテイエ少佐の  
ヘリがたつた今  
でた所です!



またもビューイクに助けられたマーシーだが……!!







ちよ  
ちよつとオ  
冗談じゃない  
わよッ!

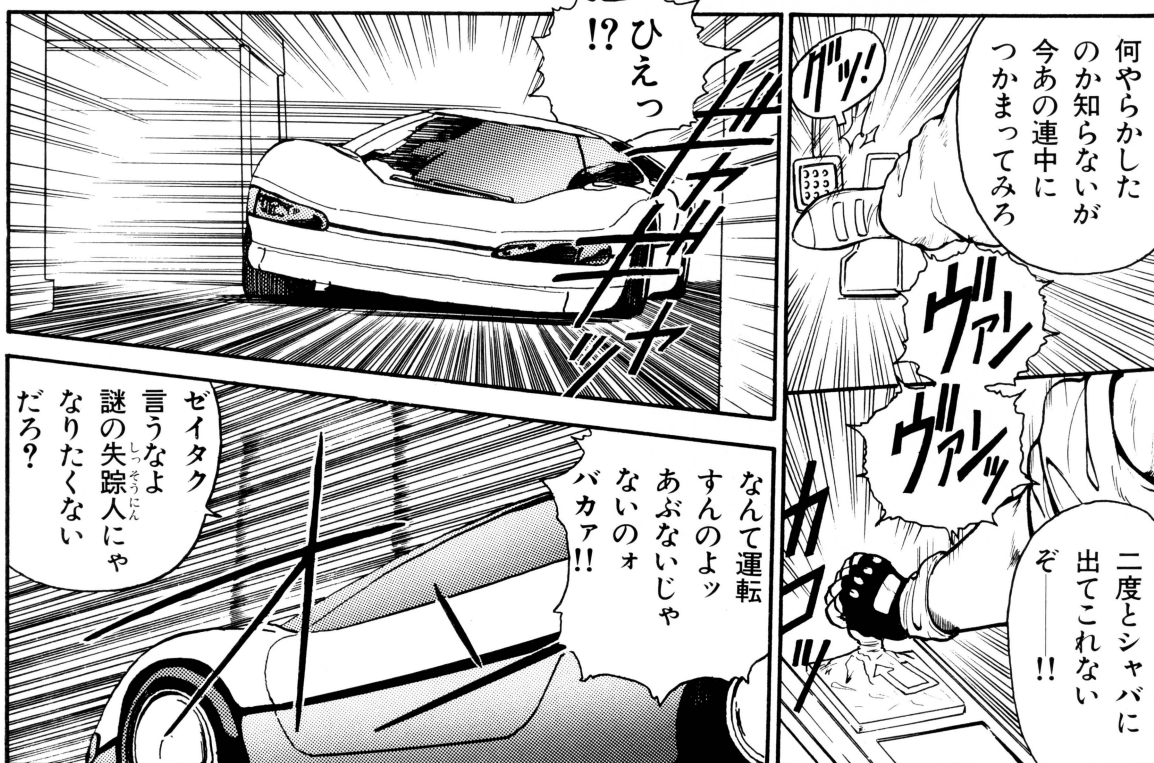
ここから  
離れる  
ですってえ!?



私ここで  
降りるっ!!  
車止めてよオ  
!?

あのなア...

軍の連中に  
追われている  
ってのにか!?  
ご冗談でしょ!



何やらかした  
のか知らないが  
今あの連中に  
つかまってみろ

!!

ひえっ  
!?

二度とシャバに  
出てこれない  
ぞ!!

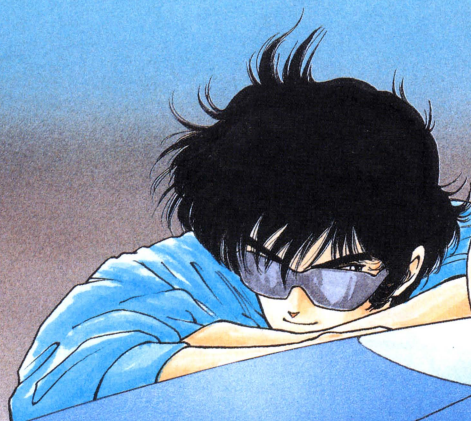
なんて運転  
すんのよッ  
あぶないじゃ  
ないのオ  
バカア!!

ゼイタク  
言うなよ  
謎の失踪人にや  
なりたくない  
だろ?





ACT. 3 CONVERTIBLE CITY



暑中御見舞  
申し上げます

さくら  
砂倉そーいち



# 番外・II

## —天使たちの午後・II—

「番外・II—天使たちの午後・II—」は、「天使たちの午後・II—美奈子—」のインサイドストーリー。「天使たちの午後・II—美奈子—」を持っている人にはとってもウレシイ! 持っていない人にもやっぱりウレシイ!!

### 対応機種

PC-88SR/FR/MR/TR/FH/  
MH/VA/FA/MA/VA2/VA3  
PC-98シリーズ(XAは除く)MSX<sub>2</sub>、  
ディスク3枚組(PC-98、MSX<sub>2</sub>はディスク2枚組)



**JASTSOUND**  
(ジャストサウンドシリーズ可)  
定価7,800円

# あなたの視線、感じていたい熱帯夜

### 対応機種

PC-88SR/FR/MR/TR/FH/  
MH/VA/FA/MA/VA2/VA3  
PC-98シリーズ(XAは除く)MSX<sub>2</sub>、  
2ドライブ専用(MSX<sub>2</sub>は1ドライブ専用)  
ディスク4枚組(PC-98、MSX<sub>2</sub>はディスク2枚組)

● 史上初、音声によるコマンド入力(ジャストサウンド-SE使用時)FM音源BGM、本格的アニメーションをふんだんに盛り込んだスペース・ファンタジー!!

### JASTSOUND Plus

(ジャストサウンドプラスシリーズ可)

定価8,800円



ヴァルツェル

シミュレーションアドベンチャー・ウォー

全国各地へ  
通信販売

方法 品名、機種名明記の上、  
現金書留でご注文ください。

銀行振込口座 三井銀行経堂支店(5252817)

株式会社 ジャスト

ジャスト・ゲーム事業部

TEL: 03(706)9766 FAX: 03(706)9761

〒156 東京都世田谷区宮坂3-10-7 YMTビル3F

**JAST**



# Panasonic

心を満たす先端技術  
Human Electronics



ボクのFM音源で  
ゲームがドスンと、  
おもしろい。

スロットにこのカートリッジをつなぐとゲームがすごい音で楽しめます。

- ① FM音源でゲームの音が大迫力。拡張BASICでオリジナル曲もつくれます。
- ② ゲームのデータセーブもあつという間。電源を切っても、また続きからできます。
- ③ さらに、S-RAMのデータをコピーする機能や楽しいBGMの機能もあります。



FMバナーアミューズメントカートリッジ  
SW-M004 標準価格7,800円 [7月発売予定]

バキューンもいい音、ドカーンもいい音。FM音源対応のソフトが続々。ゲームは耳でも楽しもう。



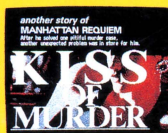
アレスタ(コンパイル)  
(MSX2/2MROM)  
I-A8801  
標準価格6,800円  
©COMPILE  
7月下旬発売予定



ラクーン(T&Eソフト)  
(MSX2/2DD)  
TEM-89  
©T&E SOFT  
8月下旬発売予定



めぞん一刻 完結編  
(マイクロキャビン)  
(MSX2/2DD)  
MIC-M036R  
標準価格7,800円  
©R.TAKAHASHI/SHOGAKUKAN・KITTY・FUJI TV  
8月下旬発売予定



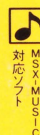
殺意の接吻  
(リバーヒルソフト)  
(MSX2/2DD)  
MXRH-12002  
標準価格6,800円  
©RIVERHILL SOFT



R-TYPE  
(アイレム販売)  
(MSX/3MROM)  
IM-04  
©IREM  
8月発売予定



シンセサウルス(BIT\*)  
(MSX-ROM)  
©BIT\*  
8月発売予定



MSX MUSIC  
対応ソフト



S-RAM  
対応ソフト

朝から晩までMSXしたい君は、いったいどのA1を選ぶかな？

漢字が使える、データ保存もラクラク。CGのできるディスクソフトもついた、FDD内蔵のA1F。連射ジョイパッドつきのA1MK2。そしてこんどは通信モデムとFDDを内蔵のA1FMの登場です。

**パナソニック MSX2 パソコン**

FS-A1F 標準価格54,800円 ▶グラフィックツールなど実用3機能とMSX-DOS搭載の専用ディスクソフト付属▶お問い合わせやカタログご希望の方は、住所・氏名・年齢・職業をお書きの上、〒571 大阪府門真市大字門真1006番地 松下電器産業株式会社 情報機器部CT係まで、MSX はアスキーの商標です。



FS-A1FM  
標準価格84,800円



FS-A1MK2  
標準価格29,800円



松下電器産業株式会社